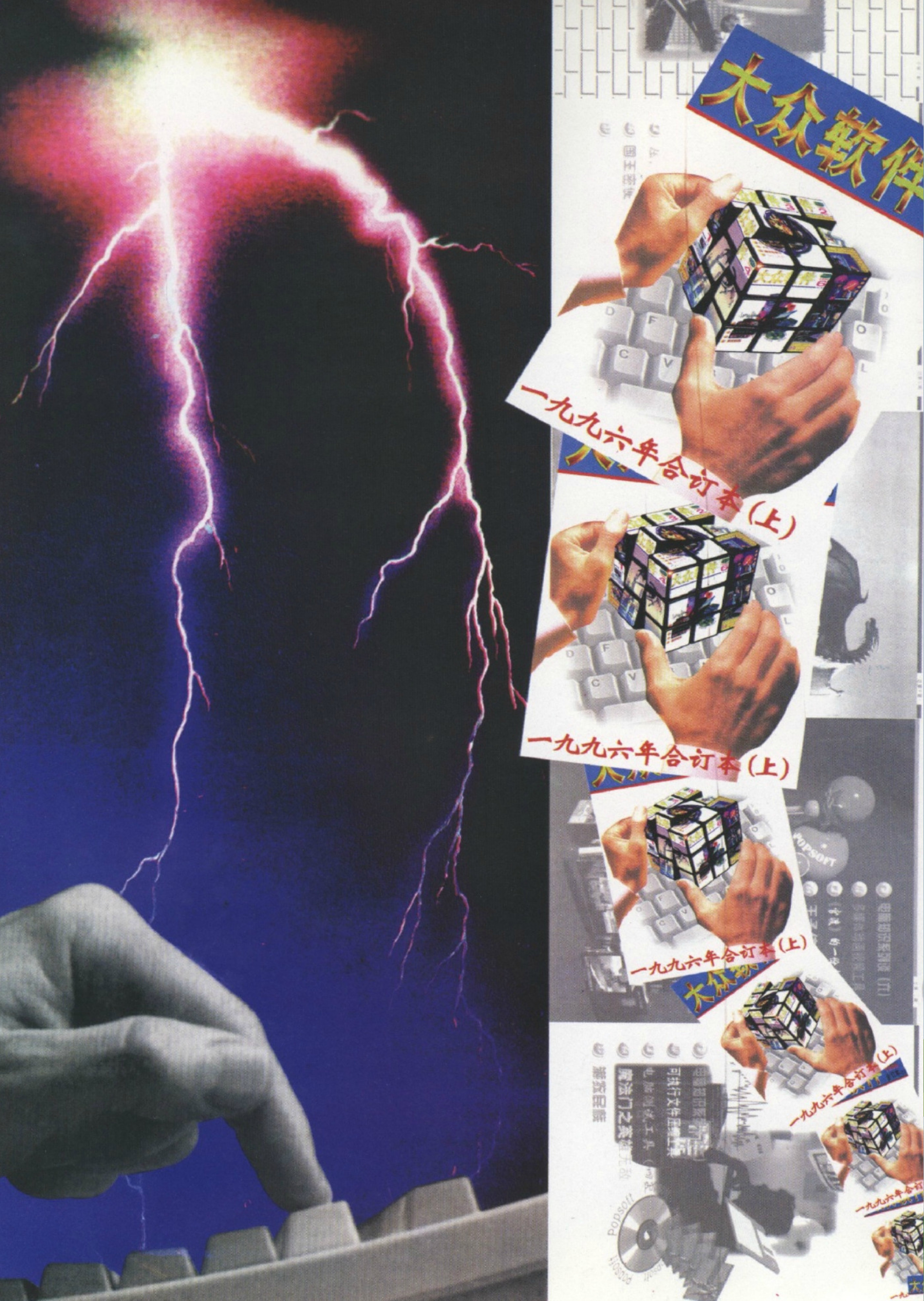
大众软件

Popsoft

1996
11
（总第16期）




大众软件
一九九六年合订本（上）
一九九六年合订本（上）
一九九六年合订本（上）
POPSOFT

编辑部报告

上期的杂志拿到手后有什么感觉呢？耳目一新吧，因近期纸价下调，所以我们趁此机会率先改纸，采用了高质量的胶版纸，使读者的每一份投入都能得到回报，而且从本期开始增加彩页至12页，明年的杂志也按这个既定方针办，定价么……不变！在12月的杂志中我们将再接再励，额外加送精美年历一张，请诸位到时注意查收。

近日接读者朋友飞鸽传书，说是南方地区已出现《大众软件1995合订本》的大量盗版，印制极为粗糙。编者拿到盗版本后，发现盗版的辨识极为方便，除了图片模糊不清外，还减少了一半的彩页，最为搞笑的是将第四第五期的彩插装订顺序弄错了。目前本刊正会同国家有关部门对此事进行严肃查处中。为了避免盗版商对读者利益的侵害，本社在出品新的出版物之前，必将在期刊上作出详细规格说明，例如《大众软件1996增刊》的规格为192页黑白、48个彩页，封面复膜加勒口。请朋友们在购买之前务必认清真伪，以免向隅。

1996年1－6月的合订本将于12月中旬上市发售，各栏目全面整合重排，采用胶版纸精良印刷。400余页的精彩文章之外，还将附赠精美彩色招贴画（若无此画则有盗印嫌疑），定价为22.00元，预订优惠价：20.00元，注意：本月底为预定截止期。

南京的紫龙读者向本刊反映，说有不良玩友借用本刊TOPTEN栏目刊出的中奖读者地址，进行违法的商业推销活动。为保护本刊读者不再受到类似打扰，自本期TOP TEN始将不再刊出中奖读者的详细地址，还请诸位见谅。

POPSOFT

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：边晓春
副 社 长：高庆生　刘贫和(常务)
主　　编：孙月湘　**副 主 编**：徐国成
编 辑 部：裘聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭
广 告 部：张友利(主任) 单传船 李诚 武凌
发 行 部：陈志刚(主任)
封面制作：佘海波
彩页制作：北京浩日德信息技术有限公司
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：北京报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
电　　话：广告部、发行部、销售服务部
(010)65266244、65266329
杂志社、编辑部、邮购部
(010)67025781、67025782
传　　真：(010)67025232
社　　址：北京崇文门西大街4号楼8门
E-mail：pop@iuol.cn.net
出版日期：1996年11月11日
零 售 价：人民币：6.00元
港　币：15.00元
美　元：5.95元

软盘目录

(总第16期)

目　次

专题综述

实用知识

网络时代

缤纷长廊

硬件观摩台

百花园

问诊台

读编往来

大众软件(Popsoft)月刊

1996 年 11 月(总第 16)期

攻略指引

攻关秘技

游戏博览

游戏赏析

游戏剧场

TOP TEN

下期要目

- OS 演义(三)
- INTERNET 一族④
- PC 机上的模拟器(四)
- 坏蟑螂

上期要目

- INTERNET 一族③
- PC 机上的模拟器(二)
- 抓图、看图工具补充
- 第十一小时
- 黑暗之虫Ⅱ

启事

本社所出增刊及配套光盘的预订已于 9 月 30 日截止。逾预订期后将取消优惠,但目前仍有部分读者以优惠价汇款购买。见本启事后,望补足余款,以方便邮购部按时寄发。

另:本刊 1995 年合订本(精装、平装本)均已全部售完,望读者朋友请勿再汇款购买。

本刊如有印刷、装订错误,由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

正文用纸:辽宁省开原制浆造纸厂

信息与动态

●**北京科利华公司于9月21日在友谊宾馆举行新闻发布会** 北京科利华公司投资600万元购买了著名软件企业晓军电脑公司60%的股份，正式把晓军公司纳入自己麾下。科利华作为我国专业化教育软件公司，不仅研制出了面向学校教学和管理的“CSC校长办公系统”软件，面向教育主管部门的“CSC教育行政管理系统”，面向家庭的“CSC电脑家庭教师”软件，今年还研制成功了面向教师的“CSC帮助教学系统”，国内第一条实用网“CSC教育网”也已于10月1日正式开通。 月月

●**96’国际电子出版系统暨多媒体技术展览会在京召开** 本次展会是以加强国际间技术交流，促进生产厂商与用户间的联系，推动中国出版业的发展为宗旨，集产品展示、学术交流、技术研讨为一体，吸引了如北大方正集团、华光集团、捷成洋行、爱克发、泰克、英特尔、苹果、ADOBE等一大批国内外著名厂商的积极参与，展出面积达10000平方米，各类展品丰富多彩。如北大方正与英特尔共同展示的多媒体电子出版应用系统及最新的MMX多媒体/通讯技术，苹果公司名声显赫的POWER MACINTOSH系列及新推出的彩色质量管理技术解决方案——网络彩色，华光-苹果彩色电子出版系统，泰克新一代相变喷墨彩色打印机，各种著名品牌全系列扫描仪及最新扫描系统等等，代表着国内外电子出版行业的最高水平。通过本次大展，人们不难发现已经有一大批民族产业集团在印刷、出版及多媒体领域步入了世界先进行列。 月月

●**第三届北京家用电脑及软件展示展销会** 由《大众软件》杂志社支持，北京市海淀区商会承办的“第三届北京家用电脑及软件展示展销会”将于1997年1月23日－27日在中国国际展览中心开幕（详情请见本刊市场星云——天鹰座）。 张莉

●**《三国演义Ⅱ》加强版本月底上市** 智冠科技为了回馈各位玩家，特别制作了《三国演义Ⅱ》的加强版，如果您已经购买了一套《三国演义Ⅱ》，您可用原版光盘及主程序安装磁盘免费更换(详情请见本期彩插)。 张莉

●**国家专利局公布报废软盘再生技术** 软盘作为当今电脑信息储存和传播的主要载体之一，其质量和使用寿命是人们普遍关心的问题。然而普通软盘的使用寿命通常较短——据有关调查资料表明，目前世界上每21秒产生的报废软盘便可堆成一座110层的摩天大厦。如此大量的坏软盘不仅给用户造成信息和经济的巨大损失，同时在销毁中又给自然界带来更为严重的污染。因此，国家专利局公布了这项废软盘再生技术，目的在于提高软盘使用寿命，并将废弃软盘重新利用。据发明此项新技术的东大阿尔派公司介绍，通过改变软盘的索引定位装置，仅需厂家在现有软盘生产过程中加入一道工序或改变一道工序，便可达到目的，可使软盘的寿命提高数倍。据有关专家称，这项新技术一旦在软盘生产中投入广泛使用，不仅将大大提高国产软盘的质量，而且对我国信息产业的发展也将起到积极的促进作用。 月月

●**英特尔公司将采用新的产品标志** 据悉，从明年一月开始，英特尔将改用彩色的“INTEL INSIDE”标志。新彩标是在原标志圆圈的四个角上加桔红、粉红、黄、绿四个闪光的颜色。新彩标意味着贴此标的PC内装有英特尔多媒体优化芯片，该芯片采用了MMX先进芯片加工技术。采用这种技术加工的Pentium芯片，在图形、音频、视频性能方面，比未用MMX技术加工过的芯片在运行速度和视频清晰度上提高20%到50%。英特尔计划明年一月上市第一批MMX芯片，并将在明年内，在全部芯片加工线上推出MMX芯片。 月月

VRV病毒爆光台

病毒名：MACGYVER
病毒来源：境外光碟
病毒特征：该病毒感染EXE和COM文件。被感染之后的文件字节数增加4112至4127个。病毒发作时，轻则影响软驱读写，重则被感染文件无法运行，有时干脆“死机”。该病毒为复合性病毒，不仅传染破坏文件，而且破坏引导区，使电脑无法引导。



北京 庞大

上文说到比尔·盖茨和保罗·艾伦在电话中把一个空中楼阁许诺给了MITS公司的老板罗伯茨，他们面临的挑战是可想而知的，其中核心的问题有两个：第一，Intel 8080芯片的能力实在有限（当时没有几个人认为它已经强大到使BASIC语言能够正常运转），并且Altair只安装了4K字节的内存，这远远小于运行BASIC所需要的数量，这双小鞋能穿进去吗？第二，前文提到，他们手上根本没有一台真正的Altair(这时罗伯茨唯一的一台Altair正在用来到处展览，他恐怕也不想再寄第二次了)，甚至没有一块真正的Intel 8080芯片（即便有，他们也不可能用它去组装一台Altair）——连上那"楼阁"的梯子都没有！可这两个小伙子呢，真是初生牛犊不怕虎，硬是以他们的胆量与天才接受了这样的挑战，开始创作他们平生的第一件"大作"。

他们在中学时就经常使用DEC公司的PDP计算机。PDP即Programmed Data Processor，可编程数据处理机，DEC公司于1960年推出PDP－1，使得用户可以花12万美元去买一台PDP，而不是花上几百万美元去买IBM的"大铁块"，自那以后，PDP系列一直在小型机市场占有很大比重，且很多学校装备的都是PDP系列的计算机。而保罗·艾伦在华盛顿大学念书时，更是天天泡在机房里，所以他们对PDP计算机了如指掌，这次，他们又把哈佛的PDP－10大材小用了一回——保罗·艾伦在认真研读了Intel 8080芯片的使用手册之后，根据其性能编写了一个仿真程序，用哈佛的PDP－10来模仿罗伯茨的Altair。由于他们没有用过真正的Altair，所以仿真的效果究竟怎样，要到向罗伯茨交货时才能见分晓。接下来的几个星期，他们夜以继日地工作，睡在键盘前面和地板上成了经常的事情，而醒来之后又开始不停地敲打键盘（艾伦后来说到"盖茨似乎在睡梦中也能编写程序"），这样的生活一直持续到他们的BASIC从空中降落到地面。

在这期间，他们又给罗伯茨写了一封信，以说明他们的BASIC进展情况和双方的合作方式。为了郑重起见，他们使用了自己公司的信笺（他们俩在湖滨中学一起读书时创办了交通数据公司，那时他们还不生产操作系统），可是正是这信笺出了毛病——上面的地址、电话全是湖滨中学的，当罗伯茨真的对这封信感兴趣并打电话时，情形可想而知。至于这个小误会，日后是自会解除的，当务之急还是把大脚放到小鞋里面去。

终于，在经历了五个星期的废寝忘食之后，他们有了成果——为Altair编写的BASIC已不再是空中楼阁，而是囊中之物了。盖茨的摇摆与踱步也没有白费，因为比尔·盖茨说过"当我思考的时候，时常前后摇摆或踱步，因为这样可以有助于我把精力集中在一个想法上，排除干扰"。这原本属于他的个人习惯，可后来由于他在微软公司的许多崇拜者的效仿，使得多了一层企业文化的色彩。他们终于可以通过罗伯茨的MITS公司销售他们的BASIC了。在对BASIC进行了进一步的改进之后，他们俩与罗伯茨再一次取得了联系。

艾伦负责"押解"这份宝贵的BASIC，当飞机快要到达目的地的时候，艾伦发现他们的BASIC中有一段引导程序没有写，没有它可怎么进入BASIC呀！后来这一段程序是有了，至于是不是象传说中的那样是在飞机着陆的一刹那才编写完成的，就不得而知了，反正是够紧张的。在两位小伙子眼里，能够开发象Altair这种旷世之作的，一定是一家相当体面的大公司，所以艾伦在上路时穿的是自己最好的一套西服，而到机场来给艾伦接风的罗伯茨则是一身并不干净的牛仔服，至于坐骑嘛，是一辆已经开了6年的小卡车。看到艾伦的穿戴，罗伯茨也不敢怠慢，把艾伦送进了当地最豪华的一家旅店，害得艾伦晚上只好给盖茨打对方付费的电话来汇报

情况了。谁也没有想到，在最初的"二合一"操作系统诞生的时候，还曾有过这样的尴尬。

第二天上午，在罗伯茨的办公室里，一台经过改进的 Altair。已经连接了键盘和纸带阅读机，并且具有 6K 内存一切准备就绪，就等着艾伦手里的 BASIC 登场亮相了。艾伦还是用他们在中学时就常用的纸带阅读机来输入 BASIC，它能够通过光电设备识别纸带上固定位置是否被打孔，从而"阅读"出 0 和 1，就在他导入他们的 BASIC 的时候，仍然没有人知道这个在 PDP－10 上的自制模拟环境下编写出来的软件究竟能否工作。结果是令所有人都满意的——经过这套"二合一"操作系统的引导，Altair 进入了 BASIC 的解释状态。此时双方都有着自己的惊讶，罗伯茨认为艾伦和盖茨的工作成果远远超出自己的期待，而令艾伦难以置信的是罗伯茨能够开发出 Altair，却不能让它工作。在这一套 Altair 的 BASIC 上编写的第一个应用程序是艾伦当时随手写的一个模拟在月球登陆的小游戏(他和盖茨在湖滨中学读书时就写过类似的程序)，从此，Altair 真的可以使用了，计算机也真的从"贵族"走到了"平民"，个人电脑历史的序幕从此拉开，虽然 BASIC 语言并非盖茨和艾伦所发明而是由美国达特茅斯学院的 John Kemeny 和 Thomas Kurtz 于 1964 年发明，但他们的那一套"二合一"操作系统写进了个人电脑操作系统发展的历史，虽然它只有小小的几 K!

此后，盖茨和艾伦把他们的交通数据公司改名为微软公司，并且与罗伯茨签订了关于微软 BASIC 与 Altair 捆绑销售的合同，艾伦还一度担任 MITS 公司的软件部经理，再后来就是罗伯茨的经营策略不对头，导致了大量盗版的出现，最后 MITS 由于经营不善，被迫"出阁"。这期间，微软还因为版权纠纷与收购 MITS 的 Perterc 公司打了一场官司，而微软在操作系统领域的再一次动作，则是在 80 年代初 IBM 插手个人电脑市场时的事情了。

继 Altair 之后，个人电脑以空前的速度发展，在 1977 年这样的发展达到了顶峰，那时隔不多久便会有新的公司诞生，有新的机型出现，而它们大多也和 Altair 一样，使用"二合一"操作系统——在系统引导的时候直接加载 BASIC。这其中著名的产品有我国的电脑爱好者非常熟悉的 APPLE II 电脑，它是由苹果公司于 1977 年推出的，在它的只读存储器 ROM 中内置了苹果公司的操作系统 AppleSoft 和整数版本的 BASIC，如果使用磁盘驱动器，APPLE II 也可以用 DOS 来引导，当然，这是苹果 DOS，与后文讲的 PC 机上使用的 DOS 相去甚远，要是安装了针对 APPLE II 设计的 CP/M 扩展卡，还可以直接用 CP/M 系统引导。当时很多应用软件都是基于 CP/M 系统的，能上 CP/M 系统就意味着有非常多的应用软件可供使用。除了 APPLE II 以外，美国 Tandy 公司的 TRS－80 和前西德 Commodore 公司的 Commodore PET 等产品也都是大家比较熟悉的。后来的 Commodore VC20 还在电脑网络犯罪史上有所记载。两个美国高中学生使用这种电脑非法进入 ARPA Net。此网络 1969 年由美国国防部创办的一个全美计算机网络，最初是出于军事目的，但后来逐渐为科研和教育部门服务，并且它通常被认为是 Internet 最初的原形，他们成为上面的"黑客"，并且因为财产来历不明(飞机票)而被认定盗用他人的信用卡号码，从而成为第一起计算机网络犯罪案的主犯；在 80 年代末，又有几个德国间谍用 Commodore VC20 打入了美国军事部门的计算机，从那里窃取了情报。这种 Commodore VC20 电脑也和当时很多的个人电脑一样，都是采用"二合一"的操作系统，这种操作系统的缺点是通用性比较差，为一个牌子的电脑编写的软件不能在另一个牌子的电脑上运行，不同牌子的电脑的磁盘格式也都不一样，它们之间唯一的共同之处在于都使用 BASIC，在一些电脑公司为自己的产品装配这种"二合一"操作系统的同时，另一种通用的操作系统正在不断地发展。

CP/M——通用的操作系统

学过政治经济学的人都知道，在市场经济中有一根无形的指挥棒——价值规律，它的作用之一便是"使资源更合理地分配"。对于产品适应市场需求的厂家，这根指挥棒带来的是良性循环；越是产品适销对路，就会有越多的资金回笼和外部投资，企业占有的社会资源（资金、人才等）就越多，企业便越有能力开发、生产适销对路的产品……这样的良性循环使得企业不断地发展壮大，因为它们紧紧跟着指挥棒，没有走调；相反地，对于跟不上指挥棒的企业来说，被市场淘汰是早晚的事情。

只要是有市场存在的地方，价值规律便会起作用。这是不以人的意志为转移的，在软件领域，在操作系统领域也是如此，它直接反映到操作系统的市场占有率上。其实这也很好理解；每多卖出一个拷贝，便多占有了一份市场，同时也多回笼了一份资金。可是你要知道，对于操作系统来说，价值规律带来的经济收益还是次要的，市场占有率的大小才是生死存亡的问题。为什么呢？因为在操作系统领域也存在着一根类似的指挥棒，不过这里的曲调不是价值规律中的"符合市场需求"，而是操作系统的通用性：一个软件公司不可能生产所有的软件产品，操作系统厂商必须与应用软件厂商相互合作。一个操作系统越是通用，在它上面编写的软件就会有越多的潜在用户，这样就会有越多的应用软件厂商为

这个操作系统编写软件，它上面的软件资源也就变得越丰富，而这将吸引更多的人在众多的操作系统中选择这一个，它将拥有更大的市场占有率，将变得更通用……这根指挥棒在操作系统发展的历史上屡显神威，其中第一次的收益者是CP/ M操作系统的作者基尔道尔教授(Gary Kildal)。

这位基尔道尔教授原本在加利福尼亚州蒙特利市的美国海军研究生院工作，他非凡的才能使得他在同行中享有极高的声誉。而在他本人头脑中也确实有一套学者的哲学；编写复杂的程序，只是因为它要求极高水平的逻辑思维能力而难以编写，只是为了满足智力上的好奇和思维上的愉悦，而并不是为了多大的商业利润，有人把这看作是一种“舍我其谁”的自豪感；生活的最大哲学在于要活得幸福而不在于商业竞争的成败(学术地位远远要高于在商业上的作为)。对这种生活的哲学我们不好做过多的评价，但它确实在后来使得这位基尔道尔教授失掉了本世纪软件行业最大的一笔买卖。当然，在这之前，他的CP/ M系统在操作系统的历史舞台上“独霸江湖”长达八年之久!

CP/ M系统对个人电脑操作系统最大的贡献在于它使操作系统变得通用化并且将软盘驱动器引入了个人电脑，最早使用软盘驱动器的是IBM，它于1971年在它的3740系统中采用了8英寸单面单密度软盘，所有这些，直接奠定了操作系统在80年代高速发展的基础。同基尔道尔教授的哲学相吻合，CP/M系统最初也并不是为了商业目的而开发的，隐藏在CP/M系统背后的“推动之手”只是教授本人对于技术的好奇。

时间退回到1972年，基尔道尔教授在广告中看到了Intel公司那颗创世纪的4004芯片的宣传：“宣告集成电路新纪元：微电脑浓缩在单颗芯片上！”，再配上形象的宣传画，这在电脑还是“庞然大物”的时代是相当惹眼的。并且正是在4004的宣传中，Intel公司第一次打出了“英特尔说到做到”即Intel Delivers的广告语，90年代的广告语是Intel Inside。他用25美元买下了一块Intel 4004芯片。此时，基尔道尔教授的主要工作还是在研究生院教书，这使得他有充裕的业余时间来写些程序，并且摆弄他那颗心爱的4004芯片。他在4004芯片上做了许多的尝试，甚至还想过用它来进行单板机开发，做一种航海上使用的专用计算仪器，但最后的结论是4004还太不成熟，它的运算速度和准确性制约了它的用途。尽管如此，这位教授还是对这种微型芯片产生了浓厚的兴趣，虽然它的性能与小型机相比相去甚远，但它却可以使人的创造力最大程度地发挥，也许4004芯片正是靠这种对于好奇心和创造力的满足吸引住了这位天才的计算机教授。后来基尔道尔教授参观了英特尔公司的微处理器分部，就连这位天才的教授也对英特尔公司的技术以及效率表示惊讶，再后来，他索性在英特尔公司担任了一个顾问职务，每周花一个休息日在英特尔上班。由于担任了这样的职务，使得他更是少不了与英特尔公司的微处理器打交道，渐渐地，这位风格严谨的学者教授也变得有些象个车库创业的电脑爱好者了他简直对这小小的芯片着了迷，甚至不想再回到那“庞然大物”上去工作了。

在4004芯片发表一年以后，英特尔公司于1972年推出了比4004功能更强大的8008芯片。4004是4位芯片，而8008已经是8位的了。那时的小型机都是采用的8位或者16位的芯片，要让微处理器追赶小型机的性能，必须向8位和16位进军。作为顾问的基尔道尔教授自然也得到了样品，他便开始在8008芯片上打主意了。由于8008在很多方面还都不成熟，基尔道尔教授的很多开发工作还是在小型机上完成的。他与保罗·艾伦采用的是同一种方法，即先在小型机上编写一份8008的模拟程序，然后再在这个模拟的环境中开发、调试针对8008芯片的程序。在开发过程中，基尔道尔教授搞出了在8008芯片上使用的PL/M语言，这实际是PL/I语言在8008芯片上的版本。PL/I, Program Language I，即程序语言I，一种为数值计算、数据处理和系统程序编制而设计的计算机语言，主要用于编制大型机上的程序，有了这样的语言环境，也就可以在8008芯片上开发一些象样的软件了。

当初有很多人对8008感兴趣，但大家都认为8008的性能还是太有限，不能完成什么大的工作。确实，在英特尔公司早期的芯片产品中，很少有被用作电脑微处理器的，那些芯片主要被用在诸如控制电路一类的地方，但是很快英特尔公司就于1974年推出了功能强大得多的8080芯片。从那时起，英特尔公司一直是每两年推出一代芯片。在这块开创个人电脑纪元的芯片中，增加了用作电脑微处理器所需的存储器功能，并且由于采用了新的硅片工艺，使得它的速度比当初的4004快了20倍。8080好象一把钥匙，开启了个人电脑世界的大门，它的推出引起了无数人的兴趣，他们中有为之编写BASIC的盖茨和艾伦，有设计Altair的罗伯茨，当然，也有开发CP/M系统的基尔道尔教授。

由于在PL/M语言上的贡献，基尔道尔教授得到了英特尔公司的一台以8080芯片为微处理器的小电脑、一台监视器和一台高速纸带阅读机。其实在很早的时候，英特尔公司就自己生产电脑产品，但不叫个人电脑，而叫“蓝箱子”，并且销售对象也不是电脑爱好者，而是卖给那些采购8080芯片的厂商，作辅助开发之用，此时基尔道尔教授认识到，要编写一套操作系统让电脑干活，就必须有一套有效的存储设备，而当时的选择不多：纸带阅读机、磁带机或者是磁盘驱动器，最后基尔道尔

教授选择了磁盘驱动器，这种方式我们今天仍然在使用。但是要让磁盘驱动器工作，在硬件上还需要一个磁盘控制器，这个控制器的设计工作是由别人来完成的，基尔道尔教授则花了几个星期的时间搞出了CP/ M系统的雏形——用他自己的PL/M语言编写的。最后，磁盘部分被完美地加入了这个操作系统，想来想去，基尔道尔教授把它命名为CP/ M(Control Program for Microcomputer，微型计算机控制程序)。此时的CP/M已是一个“五脏俱全”的磁盘操作系统了，它已能够对下面的硬件二进制军队进行良好的指挥。

CP/M是当时最好的操作系统，并且由于可以在所有以Intel 8080芯片为微处理器的电脑上使用，它在先天上就具备了成为行业标准的素质。后来，基尔道尔教授为了销售他的作品，在妻子的劝说下，成立星际数字研究公司，后更名为数字研究公司（Digital Research，即DR——记得90年代曾流行一时的DR-DOS 6.0吗？)。当时，基尔道尔教授并没有意识到他的CP/M是多么伟大的一件作品，在商业上也没有想让它成为操作系统市场的“老大”，所以最初的定价低得惊人——他的第一个客户为了得到CP/M的许可证只花了90美元！一年之后，这个许可证涨到了两万美元以上，但还是有很多公司来买，因为CP/M确实是一套非常好的操作系统，并且这个价钱仍然使他们有利可图，于是，有越来越多的公司销售CP/ M系统，其市场占有量也就越来越大，应用软件厂商也就更愿意为这套操作系统开发软件……于是就有了前文提到的那个良性循环，CP/M刚好跟上了指挥棒下的曲调。

在CP/M成为操作系统市场霸主的过程中，一家名为救生艇协会（LifeBoat Associates）的软件经销商起了相当大的作用；它为基于CP/M系统的应用软件提供了一个通畅的销售渠道。当CP/M系统刚开始流行的时候，这个救生艇协会还只是CP/ M用户的一个俱乐部，后来开始做软件的销售工作，并且组织出版了基于CP/ M系统的软件目录，很多开发CP/M软件的厂商最初就是通过这个软件目录销售他们的软件产品。在这些厂商中，包括后来以操作系统获得迅速发展的微软公司，那时微软的主要产品还是它的程序语言系列，前文提到，它的BASIC有其独到之处，能够完成一般操作系统的功能，但其它的产品，比如FORTRAN和COBOL语言，都属于严格的应用软件范畴，即需要一个操作系统在下面支持，而微软选择的操作系统正是基尔道尔教授的CP/M系统，救生艇协会帮助这些厂商销售基于CP/M的应用软件，在良性循环中起了良好的推动作用。

在良性循环过程中，CP/M系统的版本也在不断地更新：1973年最开始的版本叫做1.3，1975年的1.4版本使CP/M登上了“霸主”的地位，此后，一方面继续更新版本，先后搞出了CP/M 2.0和CP/M 2.2，另一方面发展了CP/ M的大家族——基于Intel 8080和Zilog Z80芯片的版本叫做CP/M－80，后来出现的基于Intel 8088和8086芯片的版本叫做CP/ M－86，基于摩托罗拉68000芯片的版本叫做CP/M－68K，除此之外，还有多用户的MP/ M－80、MP/ M－86等产品，俨然一个坚不可摧的大家族。

在当时的个人电脑厂商中，有的购买通用操作系统（其中CP/ M在高峰时占领了90%的市场），而另一些则保留自己的操作系统（前面提到的苹果和Commodore等公司就是如此)，CP/M不仅争得了通用操作系统市场的头把交椅，还向那些保留自己操作系统的电脑展开了攻势。这其中最著名的要数针对APPLE II电脑的APPLE II转换卡了，其实，这并非基尔道尔教授所为，而是一些为CP/M开发软件的应用软件厂商觉得放弃APPLE II市场实在太可惜，于是便开始琢磨怎样才能把基于CP/ M的软件搬到APPLE II电脑上来使用，对于APPLE II电脑的用户而言，如果能够使用CP/ M系统下的应用软件，无疑手里的机器将会有更大的价值。既然双方都愿意，又何乐而不为呢？当时微软有很多产品都是基于CP/M系统，于是保罗·艾伦，找人设计了一种Soft Card的APPLE II软件转换卡，即通常所说的Z80卡，这种卡上带有Z80处理器，能够接管APPLE II的总线控制权、内存地址变换以及接口分配等。Zilog公司的Z80是与Intel 8080兼容的芯片，其实Zilog公司的创始人费根（Federico Faggin）原本是英特尔公司从4004到8080芯片开发的功臣，后来自己跳槽单挑一摊，成立了Zilog公司（在名字中取一个Z，有一种空前绝后的意味)，他的Z80芯片是Intel 8085芯片（8080的后继产品，最初的8080芯片需要8224、8228两块芯片的支持，而这三者在8085中被集成到了一起）的一种改良版，曾与8085在市场上有过竞争，结果是使得它们成为市场的标准（这两者本身是互相兼容的），也加速了CP/M成为市场标准的过程，只可惜Zilog后继乏力，不久便从市场上消失了。这种转换卡推出以后，立即成为畅销品，第一年便卖出了两万五千块，到80年代初，共有十万多台APPLE II安装上了这种转换卡。这样一来，APPLE II反而成了拥有最多CP/M用户的机型。

CP/M的成功简直象一个神话，它在作者基尔道尔教授的不经意之间成了8位机操作系统的行业标准，并且统治市场长达八年之久，直到蓝色巨人IBM于80年代初从16位机开始插手个人电脑市场。其实基尔道尔教授完全有机会让CP/M继续称霸操作系统市场的，但是这一次他没有跟上指挥棒的节奏。在70年代操作系统称霸的CP/ M，在即将到来的80年代里是稳坐江山呢，还是被扫地出门？

虚拟现实及其应用（上）

北京　赵效民

虚拟现实是当今一项热门技术，它的发展与应用充满了光明与希望。本文的目的就在于将这一技术的由来、组成、应用等的基本概况尽量全面地介绍给大家。

哒哒哒……哒哒哒……，密集的枪声与敌人的喊叫声越来越近了，身藏绝密资料的钟尼在女伴的带领下到了一个废弃的器材仓库。这里破破烂烂，没有什么值钱的东西，然而钟尼还是在一大堆破旧零件中发现了一个电子眼罩和一副怪模怪样的手套。钟尼二话不说，熟练地戴上眼罩和手套，并让女伴将它们连到了一台还能启动的计算机上。在女伴将电源打开的一瞬间，钟尼的眼前出现了令人惊奇的画面。钟尼利用计算机进入了全球信息网络，在一个个信息通道中急速飞驰，钟尼用手快速地破解一道道拼图密码、翻阅一个个信息页以查找那个潜在客户的地址……，但是这一切她女伴并没有看到，她只看到钟尼的双手在空中拚命的比划着，就象一个疯子……

以上是美国 1995 年出品的科幻片《钟尼记忆术》中的一个片断，影片虽然描述的是在未来年代发生的事情，但这个片断中所展示出的技术在今天正在高速发展，它就是我们常常听到的"虚拟现实"技术。

虚拟现实在英文中叫做"Virtual Reality"，其缩写为 VR 。VR 这一名词在 1989 年首先出现，当时其具体的意思并不明确。按照这个名词发明人 Jaron Lanier 先生的解释，VR 技术是建立在计算机基础之上的高级模拟技术，它能虚构出一个空间环境。在这个空间中每个事物的变化与活动规律与现实中完全一样，进入其中的人还可以对这个空间加以影响和控制，反过来这个空间的事物也会对进入其中的人产生影响，这就是在多媒体技术中经常提到的交互式操作。不过这只能说是对 VR 技术的一个极为笼统的概括，下面就让我们作一次 VR 旅行吧。

VR 技术的由来

VR 技术的前身可以说是军事模拟技术。70 年代，美军认为在飞行员的初级飞行课程中(起飞和降落)，如果使用实机训练将会有较大的危险，同时效费比太低，因而希望能用一些模拟装置来代替昂贵的实机训练，为此美国几大航空工业公司开始了模拟飞行器的研究。这渐渐地形成了一种习惯，那就是向美军提供新式战斗机的同时，还提供这种飞机的模拟训练器材。后来这项技术也被民用航空所采用，并得到了迅速的发展，现在几乎每个航空公司都有自己所配机种的模拟训练器材，可见其应用的广泛程度。

模拟训练器材是通过模拟原体(被模拟的对象)的各种特点、性能和运动规律来达到目的的。当计算机接收到用户的控制指令(比如拉起、加油门等)后，就会按照所建立的数字模型来计算控制参数，之后由控制伺服系统来模拟原体在相应情况下的表现，从而让飞行员尽量感觉到是在驾驶真的飞机。例如飞行仰角过大而造成螺旋，那么模拟器将会控制模拟驾驶舱剧烈地翻动、旋转，并通过特制的飞行背心来产生失重的感觉。由此可看出它集图像、声音、触觉等多种信息媒体来实现交互影响与控制，应该说这才是真正的多媒体技术，也是最早的 VR 技术。

进入 80 年代，民用多媒体技术开始发展壮大起来。作为一种在军事领域里成熟的技术，模拟技术被推向了广阔的民用领域。计算机技术的飞速发展为 VR 技术的腾飞奠定了基础。此时 Jaron Lanier 先生提出并确定了"虚拟现实"这一全新的概念。现在谈论的 VR 技术与上面讲的军事模拟是有不同之处的。在军事模拟中，训练的课程已事先准备好，如飞行的路线、天气、敌军阵形等等，不管飞行员怎么控制总是离不开这些限制，也就是说只能在预先准备好的空间中进行极为有限

的个人发挥，并没有开发出交互影响与控制的最大潜力。而且它要求使用者面对大而死板的显示屏，总让人觉得是在玩电子游戏。所有这些都与现在的 VR 要求相差甚远。在真正的 VR 中，将允许大量的个人发挥，说白了就是你想怎么干就怎么干。当然凡事都有界限，如果超出了所建立的数字仿真模型的范围，也将会被认为无效而被禁止。另外，现在 VR 的含义也被大大地扩展了，其中包括模拟那些原本就不存在的事物，如传说中的神话世界、未经证实的外层空间、还未生产的新产品等等，而且已经体现在游戏、科学研究、产品设计等方面。总之，随着智能仿真技术的不断发展，真正的虚拟世界定会到来。

VR 技术的组成

VR 所包括的技术种类很多，这其中又有多个分支，对于不同类型的原体还要涉及与之相关的学科。对此在国外也未能严格细致地加以划分与确定，但公认的基础技术主要有以下 3 个方面：

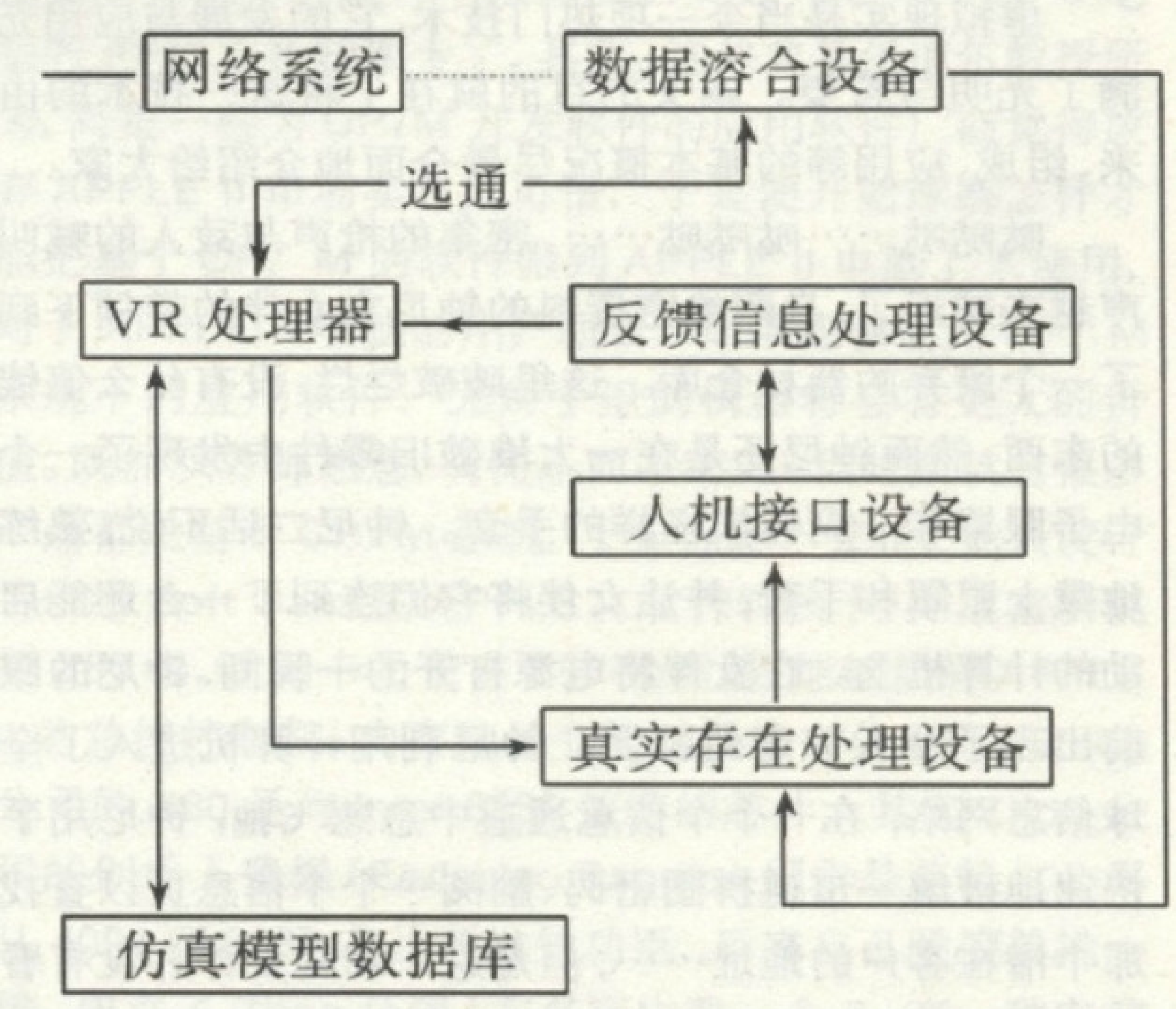
1. 人机接口技术：人机接口就是人与计算机相互影响与控制的技术，它是实现 VR 的关键。我们常用的键盘、鼠标、显示器其实就是一种人机接口设备，当然这是很原始的设备。70 年代发明的数据手套、80 年代出现的内置立体显示装置的数据头盔和语音识别、手写输入板都是高一级的人机接口设备。在技术上，三维数据的交互传输是必不可少的，这会让计算机更准确地知道你在干什么，从而做出正确的反应，而你也会因此感到在此基础上虚拟出来的环境更为真切。同时人机接口技术与人机工程学的关系越来越密切，使人机接口设备与人形成一体，将来电脑与人合二为一，你将会忘记计算机的存在。

2. 模拟仿真技术：这是影响 VR 效果好坏的重要因素。我们要模拟一个人的动作时，肯定会分析这个人做这个动作的特点，然后按这个特点去模仿。模拟仿真技术直接影响计算机在模拟方面的能力。在计算机模拟领域里，仿真数字模型是关键的技术，模型建得越好、越细致，将意味着对原体的模拟越真实。

3. 真实存在技术：在国外，人们称之为 Immersion（沉浸）。为了通俗一点，笔者暂将其命名为真实存在。这是 VR 对人产生影响的关键之处。它包括声音、图像和对人体其它感官的刺激，因为这些是人类对所处环境的最真实的认识和感受。在音响界，发烧友们都追求“身临其境”的效果，要产生这种效果就必须有足够而又真实的感官刺激，让人的大脑产生在某种环境的感觉，从而使 VR 更为真实可信。很明显，它包括了尖端的多媒体数据处理技术，这些数据处理的质量与快慢和计算机的水平是息息相关的，因此真实存在技术的发展是与计算机的发展紧密相连。

VR 系统的组成

1986 年由美国国家航空航天局（NASA）开发的虚拟交互环境工作站（Virtual Interactive Environment Workstation，简称 VIEW）是公认的第一套真正完整的 VR 系统，这套系统第一次向我们展示了 VR 系统的结构。随着时代的前进，VR 系统的结构也在进步，但仍是 VIEW 系统的延续与发展。下面就是 VR 系统的简要结构图：



1. VR 处理器：VR 处理器是一个以高速 CPU 为主的处理设备（包括各种三维处理器，不过有的时候这些辅助处理设备被认为属于真实存在处理设备，本文两者兼顾），它的显著特点是其浮点和三维运算能力极为强大。因为 VR 的实现很大程度上需要逼真而及时的图形与声音的三维再现，这就要求处理器要有足够的浮点运算和三维处理能力。在工作中，VR 处理器从用户的反馈信息中分析用户的需要，确切地说就是知道下一步怎么做才能维持所产生的虚拟环境的真实性。为满足这些需求，VR 处理器将从仿真模型数据库中调取有关的数据，这其中包括声音和视频数据，之后根据当前的环境变量进行复杂的解析运算和加权处理，从而生成 VR 数据，再将这些数据传送给真实存在处理设备。如果与外地 VR 系统相连，则还要将外地 VR 系统所需的数据和对外地 VR 系统的反馈信息和请求输入到数据溶合设备，从而完成 VR 处理。

2. 人机接口设备：现在和人的身体有关的主要人机接口设备有数据头盔（VR 头盔）、数据手套、数据背心

(体感背心）和数据靴等等。这些设备中都装有大量的高技术产品，以数据头盔为例，在数据头盔中集成了以下几种设备：

(1)高清晰显示器：其形状就象一个大夜视仪，安装在头盔的前部，按面部曲线紧贴着眼睛以消除眼睛的视线空隙而增加真实感。由于采用先进的聚焦技术，从而确保了用户在如此近的距离上能有效地收看到清晰的图像，同时先进的图像广角技术将最大限度地模仿人类眼睛的超宽视野效果(因为现有的各种显示器都不能随面部曲线而任意弯曲)，此外一些专用的显示技术(如立体显示技术)也被采用。

(2) 眼部跟踪器：位于眼睛的四周，通过观察眼肌微小的动作来分析眼睛正在注视的方向，并产生一个相应的数字信号作为反馈信息发送给反馈信息处理设备，之后VR处理器经过处理，从真实存在处理设备中送来此时眼睛应该看到的图像。

(3)三维立体声耳机：普通的音响只有两只音箱，只能较好地重现二维音场，对三维空间的塑造效果则不尽人意。为了使虚拟环境更为真实就必须采用三维立体声耳机。在这种耳机中每侧各有若干个与人耳的距离、角度都不相同的小型高保真扬声器，通过控制这些扬声器中音频信号的电平(音量)和相位(延时)来虚拟出一个逼真的三维音响空间。

(4) 头部方位跟踪器：确定头部的位置对于VR很重要，这将直接影响VR处理器从数据库中调取什么数据。比如将眼睛（也就是头部）移向一个物体时应该看到这个物体逐渐变大，那么如何让VR处理器知道你正移向该物体呢？这就是头部方位跟踪器的作用。其实数据头盔在很大程度上是军事上所用的头盔瞄准具的复制品，典型的头部位置跟踪装置是在座舱中以一个半球面设置若干个相互垂直或正对的信号接收器，并在头盔的相应位置上装上信号发射器，通过对接收器接收到的信号的接收角度、时间差（信号中含有发送时的时间信息，与统一的时间相比较即可算出时间差）和固定距离（各接收器之间的距离）的综合分析就能得出驾驶员头部的确切位置，对于VR系统也是大同小异。但如果想让用户更加无拘无束，让VR更为真实，就不能光借助于外部的跟踪设备。为了跟踪头部的即时姿态，将来可以在头盔中加入高精度的激光陀螺。这是用于飞行器导航的重要设备，其基本原理是通过计算陀螺基座（等效于头部)与稳定平面(等效于陀螺的旋转平面)之间的三轴角度(X、Y、Z轴)，来得出头部即时姿态的数据。随着微电子技术的发展，用于导弹制导的惯性制导技术很有可能会完全移植于头部跟踪器中，通过速度、角速度、加速度等测量装置不用外部的跟踪设备即可准确地知道有关头部方位、活动姿态等各种数据（事先要做一系列校准工作以确定初始位置），从而大大提高了VR系统的灵活性。

(5) 高保真话筒：这是用来传送用户语言信息的装置，用智能语音识别器（包含于反馈信息处理设备）加以处理而得出相应的处理指令，交处理器处理。例如你说了声“请将图像放大”，经过语音识别后就会向处理器发送将图像放大的命令，当然还可用于与VR中虚拟出来的人物对话。

(6)模拟触觉器：举个例子，假如你在VR中头撞在墙上，为了模拟得更为逼真，有必要给头部类似的刺激，以产生撞在墙上的感觉，从而大大增加了VR的真实感。从这个例子中就很容易知道模拟触觉器的作用了。

(7) 前视摄像机：如果你在VR中举起双手，那么你的胳膊或手应该在你的眼前出现。大部分VR系统采用模拟的方法将其在显示器中用一些简单的线条虚构出来，看上去很生硬且极不真实，不过背景的模拟效果大部分也是很粗糙，因此两者的配合还说得过去。但是现在背景环境的模拟越来越逼真，显然这方面的改进就很有必要了，装上前视摄像机就能很好地解决这个问题。它安装的位置在眉心的正上方，可以象眼球一样转动。事实上它的活动就是与眼睛同步的，眼睛看哪它“看”哪。VR处理器将所拍的图像与其它的反馈信息进行综合分析，如果有用户身体的某个部位存在，就采用图像融合技术将有用的图像汇入VR中。所谓有用的图像就是指用户身体的某个部位以及这些部位所附带的物体(例如手上拿着的东西)的图像，对于其它的图像将统统省去。这样一来，只要用户愿意就可以在VR中看到自己的一举一动和自身的每个部位，而不会觉得自己象是一个鬼，有头没身子到处乱飞。

教育软件何去何从

中小学教育软件系列谈(2)

国家教委全国中小学计算机教育研究中心　蔡园

发展计算机教育是当今世界范围教育改革的重要内容，国内外的实践证明，计算机教育尤其是作为主要内容的计算机辅助教学和辅助管理，对于转变教育观念，促进教育内容、教育方法、教学组织形式的改革，加速教育手段和管理手段的现代化，提高师资队伍的素质，以及全面提高教育质量和效益具有重要的意义。近年来，随着国民经济的发展、人民生活水平的提高，计算机多媒体技术的出现以及计算机硬件设备成本的大幅度降低，计算机正迅速进入家庭和学校，计算机辅助教学成为学校和家庭计算机应用的一个重要方面，从而对优秀教育软件的需求也越来越强烈，教育软件市场的发展也愈来愈快，社会上一些企事业单位和个人开发了很多教育软件，为我国教育软件的发展起了很大的作用，但是，也有些软件无论是教学内容的思想性、科学性还是软件的表现形式都存在着严重的质量问题。教育软件就象教材一样是体现教育目标的重要载体，是计算机功能在教育中发挥作用的重要保证，教育软件的开发是一项艰巨而复杂的工作，它涉及到从教育理论到教学目标，从学科内容到具体的计算机的表现形式等诸多方面，这就需要我们加强研究和指导，加强审查和管理，克服现在软件开发中的一些盲目性，建立一套从研制开发到市场销售的较完善的管理体制。

国家教委全国中小学计算机教育研究中心一年来组织了一些经验丰富的学科教师、教研员及计算机教育专家对一批教育软件进行了测试、鉴定，有关对每一种教育软件的评审结果，将于今年年底向社会公布，现将部分较为优秀的软件陆续介绍给读者，供大家在购买软件时参考。并欢迎广大读者对目前使用的教育软件提出评议。由于篇有限，本次介绍的三个软件是：

“牛津——剑桥国际高科公司”开发的**《中学化学多媒体辅助教学(初三部分)》**是一单科教育软件，它针对初三学生刚刚接触化学知识的实际情况，利用先进的计算机技术，既全面地覆盖了初三化学知识，又很好地突出了重点，解决了难点问题。从全方位完成了微观现象分析、实验演示、实验操作及思维训练等工作。在培养学生能力和提高学生素质方面有明显的特色及突破。

该公司开发的**《原电池的原理》**，是一个课(堂)件型的教育软件，它包括关于原电池原理的九段动画以及一个功能完善的播放器。它采用合理的开放式平台，允许教师融合自己的教育思想，在使用过程中操作方便、灵活，可满足教师的教学需要。是教师的有效的辅助教学工具。其九段动画分别为：1. 锌片在水中的变化　2. 锌片在酸中的变化　3. 铜片在水中的变化　4. 铜片在酸中的变化　5. 未用金属导线连接的锌片铜片在酸中的变化（宏观图）6. 金属导线连接的锌片铜片在酸中的变化（微观图）7. 金属导线连接的锌片铜片在酸中的变化（宏观图）8. 金属导线连接的锌片铜片在酸中的变化(微观图)　9. 铜锌原电池点亮小灯泡。

“北京天与地绿色产业发展中心”和“北京建工集团三建水电工程公司”共同研制的**《家庭同步学教育软件·语文初中版》**在开发过程中开始注意运用认知理论，有效地将优秀教师积累几十年的教学资源转化为独特的、适合学生自学的教育软件。它以 WINDOWS3.X 作为支撑环境，利用计算机软件技术的多功能、多任务的特性，将语文的学习过程进行了科学组织并可做到实时调动，有效地分析、讲解和演示了语文教学大纲中的基本篇目，将语文教学的讲解、分析、例示和练习有机地融汇于一体，提高了软件的自学功能。在软件的操作上可实现系统的正查、索引反查、相关横查及多窗口调动、组合、平铺等功能。该软件适用于家庭和学校。

PC机上的模拟器(三)
98模拟器

北京　廖承　李朋

早在二、三年前由于日本的民族保护政策，日本市场上流行的是PC9801、PC8801、FM TOWNS、X68000等日本专用机，而不是PC、MAC等国际流行的机种。其中PC9801(简称PC98)系列使用的CPU也是INTEL 80X86系列芯片，但在显示方式等方面和PC机有很大的区别，软件也不能通用。不过自从IBM和微软发行了可以使用日文的DOS/V后，PC机在日本销量日增，现在已是主流的个人电脑了。

但是这并没有从根本上解决问题，大量的PC98软件还是无法在PC机上使用，特别是那些PC98的游戏。所以就出现了这么一种情况，软件公司先给PC98做，然后再给PC做，如果是游戏还有可能给游戏机做(象光荣公司)。这样对于PC机全面占领日本市场是非常不利的，也是PC机的生产厂商所不愿看到的(例如IBM)，于是IBM与EPSON(生产和NEC的PC98系列兼容的EPSON PC98系列)共同开发了98模拟器——98/V。这是继FMV TOWNS、PENTIUM/9821和98/PC等两用机的硬件模拟之后，可以用软件的方式来使用PC98软件的模拟器。这个模拟器可以单独使用，也可以在专用加速卡的配合下使用，其性能如下：

CPU	98/V	98/V+加速卡
PENTIUM 133	286 10	486SX 16
PENTIUM 100	286 6	386SX 25
PENTIUM 75	286 6	386SX 20
486DX4 100	286 6	386SX 20
486DX2 66	———	386SX 10

看完这些标准，你是否有些灰心呢？其实普通的PENTIUM 100还是可以使用的，因为PC98的大部分软件要求不高，386SX 25就是标准配置了。

98/V的评价版可以通过INTERNET从日本EPSON公司的主页(http://www.epson.co.jp)下载，限用20次。要想使用98/V还要有98 DOS(不是DOS/V而是PC98使用的DOS)，所以还要去FTP上找一份98 DOS才行。98/V 2.10评价版和98 DOS 5.0已收录在《1996年大众软件增刊》的配套光盘的98V子目录下，有兴趣的读者可以试试看。其中TR1、TR2、UP1、UP2四个子目录下是EPSON主页上的TR1、TR2、UP1、UP2四个压缩文件，合计约4兆，是98/V的主文件。BOOT子目录下是98 DOS的启动盘，可以用DISKDUPE还原到1.44兆的软盘上。98DOS子目录下是98 DOS的主要文件，可以直接使用。GAME子目录下是四个98游戏的试玩版，请用ARJ解压至硬盘后使用。

注：以下内容以配套光盘的目录为主。

安装98/V必须先用DOS/V启动，进入日文状态。然后进入子目录TR1键入NSETUP，回车后将有两行显示。第一行要求写入番号，号码是TRIAL00000000(可以从README中得知)，第二行是ユーザ名，可任意写入一个姓名，按ESC键后出现"ビデオコントローテた自动检出しますか?(Y/N)"。回答Y，回车后显示：

VESA Super VGA上记ビデオが检出されました

FDDタイプの检出たイテしへます1.2MB 3.5　ごムださしへ(Y/N)?

如果你使用的不是3-MODE软驱，这里要选N。PC98及两用机使用的是3-MODE FDD软驱，读写3.5英寸的1.25兆软盘。这种软驱PC机无法直接使用，只有最新的PENTIUM主板的BIOS才支持(例如华硕P55TVP4)，而且价格昂贵。PC机配备的普通5.25和3.5英寸软驱均无法代替它，也无法读取PC98的软盘。所以普通的PC98软件必须要用有3-MODE的电脑转换到PC机的标准软盘上才能在普通的软驱中使用。光盘所附的98 DOS已经转换为1.44兆软盘格式。

选择N后(如选Y，需放入一张盘检测)则显示：

高速セットップ

カスタムセットアップ

选择第一项将自动安装，采用一些默认值，但有些设置要变更，所以要选择第二项进行手动安装，回车后将显示下表(假设98V子目录在D盘)：

インストルえ：　　D:$98/V$TR1$(98/V安装程序所在路径)

インストル先: C:＄98/V(98/V 欲安装的路径)

98/V 起动トール先: ハードデイスケ(98/V 启动方式)

98/V MS-DOS 领域(MB 单位) 20(最大 20MB)(98/V 虚拟盘容量)

98/V DISK BASIC 领域 0(最大 25MB)(不用设定,会自行变化)

各种设定

インストールしス终了

其中"98/V 起动トール先"有两个选项:"ハードデイスケ"是否有启动 98/V 的选择项;"ワロッピーデイスケ"直接启动 98/V。选第一项,ESC 退出后选择"各种设定"项,出现下表:

ビデオユントローテの选择 VESA, Super VGA(检济出)

FDD タイプの选择 3モードタイプ

ヌウスの选择 COM1

CAPS キーの初期状态 OFF

カナキーの初期状态 OFF

キーボードしイアウトの选择 しイアウト1

"ビデオユントローテの选择"可以设定显示卡的种类。由于 PC98 多使用 640×400 的 16 色,不同于 PC 机的显示模式,所以一定要按自己的配置认真选择。如果 98/V 不支持你的显示卡或发生色彩不对的情况,请选择"VGA(检出济)",并将"VGA バレットの"(VGA 调色板)设置为 NONE。使用新版 S3 系列显示卡的用户如果发生问题(例如屏幕下半部的图形将不显示),建议选第一项改变设定,将"S3 7XX/ 8XX/ 9XX"改为"VESA, Super VGA"的选项。

"FDD タイプの选择"要选"2 モードタイプ"。

"ヌウスの选择"即鼠标的选择,按你电脑的实际情况选择为 COM1 或 COM2,原装机的用户可选择 PS2。

"CAPS キーの初期状态"是设定 CAPS LOCK 键初期状态的,可以自行设定。因为英文键盘没有 KANA 键来切换日文/英文,所以"カナキーの初期状态"一定设为 OFF,否则无法输入英文。

所有设定完成后,按下 ESC 退出开始的设定画面,选择"インストールしス终了"则显示:

设定た终了し、インストールた开始します

Y:しよい,N:いい元

选择 Y,显示指定"されたデイレよ存在しません,しますか?",再选择 Y。开始安装后依次输入路径为:TR1、TR2、UP1。其后为设置 DOS 选择:

EPSON 日本语 MS-DOS VER 5.0

EPSON 日本语 MS-DOS VER 6.2

NEC 日本语 MS-DOS VER 5.0

NEC 日本语 MS-DOS VER 6.2

上记 MS-DOS システムデイスク

98/V Ver. 1.0X イソストドールデイスク

98/V キット(Ver 2.XX)日本语 MS-DOS Ver 5.0 システムデイスケ

98/V 需要在硬盘上做一份 98 DOS 的映像启动盘(有点象 NetWare 做的 DOS 无盘工作站)。选择第五项,显示"MS-DOSのシステムフアイルがスワこしへふデイスケた入れこ下さい A:"。将展开后的 98 DOS 启动盘插入 A 驱,或将路径改为 98 DOS 主要文件所在的子目录(例如 D:\98V\98DOS)后回车。

至此,98/V 安装完成,以后无需 DOS/V 即可使用。98/V 在 CONFIG.SYS 中加入了两行命令,重新启动后出现使用 DOS 或是启动 98/V 的菜单,选择起动 98/V 后,再选择由"バードデイスタ"(软盘)或 98/V 的虚拟盘启动,选择由 98/V 的虚拟盘启动即可。

进入模拟器后,显示为 A 盘,其实是用内存虚拟的启动盘,使用的内存大至是 2M,B 盘为硬盘 C,以此类推,直到最后是软驱、光驱。假设有一台 PC 机有一个软驱及光驱,硬盘分为 C、D、E 三个,在模拟器中,A 为用内存启动的虚拟盘,B 为原来的 C 盘,C 为原来的 D 盘,D 为原来的 E 盘,E 为软驱,F 为光驱。由于 PC98 的软件运行方式和 PC 机不太一样,所以 98/V 对硬盘进行了写保护,以防数据被毁。此外,键盘与我们用的 101 键盘有所变化,字母键没有变化,功能键大多移位,象"'"键变为":"键。

在模拟器的 A 驱有一个 DOS 的子目录,进入该子目录后键入 NDIPSW,可进入 98/V 环境设定,第一项"デイッゲスイッチの设定"为设置内部环境,其中选项大多不用改变;第二项"デイッブスイッチこの设定"中的第 8 项"GDC 2.5MHz"可改为 5MHz(按空格键),改变后可略提高速度。此外,不要加入 6.2 版的 DOSKEY,以免出错。

最后,谈谈游戏软件方面的问题,PC98 系列的游戏以画面精美著称,包括《机动战士高达》、《ソムチイモの野望》等等。98/V 的兼容性不错,除光荣的作品外基本都可使用。光盘中的四个小游戏可以先解压到硬盘中,再切换到 98/V 中执行(在 98/V 中无法执行 PC 机的程序)。

98 模拟器应该算是众多模拟器中实质最好的一个,毕竟是 IBM 与 EPSON 联手开发的,对 PC98 的环境模拟得相当逼真,连 PC98 的 BIOS 都模拟出来了,但速度却是最差的,如果不加加速卡能让奔腾变成 286,这对于没有体验过 286 的人不啻是个机会。

NDOS的妙用

——NDOS与COMMAND的比较

北京　孙建月　言炎　王文友

现在市场上有很多种磁盘操作系统。象MS－DOS、PC－DOS、DR－DOS、NOVELL－DOS等，这些都是软件公司推出的。而一些硬件产商为了更好地挖掘PC机硬件性能，也纷纷推出了自己的磁盘操作系统，象COMPAQ－DOS，DELL－DOS等。

在这些磁盘操作系统中，我们最常见的是MS－DOS(PC－DOS与之相差不多)，它是以三个系统文件管理PC机：IO.SYS、MSDOS.SYS和COMMAND.COM。其中COMMAND.COM是一个命令解释器，当我们输入一个DOS命令时，将由它解释并执行。但它并不是最好的和唯一的命令解释器，因为它所提供的内部命令功能过于单一，这对于某些特定操作，即使配合了外部命令也难于实现，或是实现了也过于繁琐。因此MS－DOS在CONFIG.SYS中提供了SHELL命令用来加载第三方提供的命令解释器，其中NORTON 8.0中提供的NDOS.COM就是一个相当优秀的命令解释器。NDOS的命令解释工作由NDOS.COM及其覆盖文件担任，它能够将繁琐的操作变得简单，且不需任何外部命令的支持。

一、内存的占用

COMMAND.COM是在PC机引导过程中加载的，不可用常规方法优化，因此它需占用4K左右的常规内存。而NDOS所提供的NDOS.INI可优化NDOS.COM的配置。若将其中有关UMB的使用项目改为YES，并在CONFIG.SYS中加入SHELL＝C:\NU8\ NDOS.COM/ P，则重新启动后会发现NDOS.COM将代替原有的COMMAND.COM，且大部分代码会移至UMB区(约3K多)，常规内存仅占用300多字节，对优化内存有很大帮助。

当然NDOS也可在命令行的状态下装载，只是占用内存太大，6.0版的需83K，8.0版的要占用97K，但可用EXIT命令退回上一层的命令解释器，在CONFIG.SYS中装入则不能。

二、一些内部命令的比较

NDOS一共有86条内部命令，有的是新增命令，有的是功能增强。首先值得一提的是NDOS的两大新特色：一个命令的多个参数和一行执行多个命令。前者是指DIR、DEL、COPY、TYPE等命令可接多个参数，如DEL *.BAK；*.SAV。后者是指可用^分隔符连接多个命令一次执行(后面会详细介绍)。这两大特色无疑为我们开启了一扇新的方便之门。

1.\符号

NDOS完全舍去了麻烦的CD命令，只需在目录名后面加上个\符号，便可进入相应目录。例如要进入GAME目录，只需键入GAME\，而进入GAME下的RICH3，则键入GAME\RICH3\。一个简单的\符号，便可从任何地方退回根目录。再有，使用..\可退回上一级目录，...\可退回上两级目录，以此类推使用....\就可退回上三级目录，这是多么的方便。

2.DIR命令

NDOS提供的DIR命令，在无参数情况下会自动将文件按字母排序，其顺序为先列出目录再列出文件。不象MS－DOS的DIR命令，将磁盘上的情况一股脑地显示在屏幕上，让你自己去找，虽然可以加上参数使之显示得清楚些，但诸如这样的命令dir/s/p/w是不是很烦人呢，那么在NDOS下就可简化为dir/ spw(这一点对于其它命令参数的使用同样有效)。它还增加了/2，/4参数，分别以2列(文件名＋长度＋日期)或4列(文件名＋文件长度)形式列目录。

另外在修改NDOS.INI文件中关于目录及EXE，COM，BAT等重要文件的显示颜色后，屏幕上会变得五颜六色，用户可根据颜色寻找自己所需的信息。

3.DEL命令和COPY命令

NDOS提供的这两个命令，在使用后都会提示，以便减少误操作后却浑然不知所带来的严重后果。此外，这两个命令都可加上/ S参数，达到MS－DOS的外部命令DELTREE和XCOPY的作用——删除或拷贝一个目录。但笔者使用中发现，DEL在使用/ S参数后仅将目录中的内容删去，留下一个空目录名，需用RD命令去掉，有些麻烦。

4.MOVE命令和REN命令

NDOS将MOVE命令变为一个内部命令，在功能上与MS－DOS大致相同。REN命令在将一文件改名为另一已存在的文件名时，会提示一些信息，不做修改，但MOVE命令则无提示，直接修改。

5.TYPE命令和LIST命令

NDOS改进了MS－DOS的TYPE命令并增加了LIST命令。这两个命令都能方便地查看文本文件。TYPE/ P的格式会在信息满屏时暂停，代替了MS－DOS那麻烦的MORE命令。LIST是TYPE命令功能更加完善的产物，它象一个简便的文本阅读器，可以用PgUp键和PgDn

键来上下查看，还可以用左右光标键随心所欲地左右移动，一切都是那么得心应手，远胜于在 MS-DOS 下用 TYPE AUTOEXEC.BAT | MORE 命令。

6.SELECT 命令

它的功能是选择命令执行的对象。例如执行命令 SELECT COPY (*.EXE;*.COM) C:\TOOL，就会弹出一个文件窗口，用空格选择需要的 EXE 和 COM 文件，回车后就会进行拷贝。

7.EXCEPT 命令

它的使用方法：EXCEPT (FILELIST) <DO> ...

如果有这样一个问题，问题中有如下文件：

AUTOEXEC.BAT　CONFIG.BAK　FORMAT.COM

EMM386.EXE　XCOPY.EXE　CONFIG.SYS

HIMEM.SYS　FILE1.WPS　FILE1.%a%

现在只想保留 CONFIG.SYS 文件，其它的文件全部删除。呵，想必你已经想好如何做了，先删除扩展名不为 .SYS 的文件，再将扩展名为 .SYS 的除指定文件外的文件删去。或是把 CONFIG.SYS 文件拷到别处，删过之后再拷回来。这样做当然也能解决问题，但是时间和工作量都会加大，不过有了 NDOS，情况就大为改观了，你可以用：

EXCEPT (CONFIG.SYS) DEL.

来彻底解决问题。也就是说，FILELIST 是所要进行操作的文件，DO 是所要进行的操作，象删除、拷贝等。

8.∧分隔符

NDOS 允许在一行中键入多个命令，然后逐一执行，每个命令之间用∧分隔符分开。这样，就可以不用建一个批处理来进行操作了。

例如上述例子就可用此方法：

DEL *.COM^DEL *.EXE^DEL *.BAT^DEL *.BAK^DEL *.WPS^DEL *.%a%^DEL H*.SYS

如此一行就可完成。虽然，这还是不如 EXCEPT 命令方便，但当遇到 EXCEPT 命令解决不了的问题时就可用到它了。

9.PUSHD 命令、POPD 命令和 DIRS 命令

学过汇编的人应该知道堆栈，它象一个容器，只是要按照先进后出的规则进行，在 NDOS 中也可看到。

有这么一个目录 C:\> MASM\BINB\WORK\TEMP，你需要进进出出，那么手指头就会“抗议”的，但可以用 NDOS 提供的三条命令来做：

C:\>MASM\BINB\WORK\TEMP> PUSHD^CD\　　；压栈

C:\>DIRS　　；显示栈项

C:\>MASM\BINB\WORK\TEMP

C:\>POPD　　；弹出栈

执行到这一步，你将会发现，你已经神奇般地进入了 C:\MASM\BINB\WORK\TEMP 子目录中了！

10.ROBOOT 命令

它的功能是系统热启动。其参数/V 是要求确认；/C 是模拟冷启动，相当于按 RESET 键。

11.NDOS 增强的宏命令

(1)DOSKEY 命令

在 MS-DOS 里，DOSKEY 是作为外部命令存在的，而 NDOS 不但将其纳入自己的内部命令中，还在原来的基础上增强了它的功能。只要你喜欢，你就可以将光标移到当前行的任一字符下，还可以在插入和替换两种模式下修改它。

(2)HISTORY 命令

NDOS 的 HISTORY(历史命令记录) 命令相当于 DOS 的 DOSKEY 命令，但 HISTORY 作为 NDOS 的内部命令，其功能更加强大，使用更加方便。

PgUp 或 PgDn 键可弹出历史命令记录窗口，上、下光标键可调出曾经使用过的命令。窗口位于屏幕右上角，记录了曾经使用过的命令，用光标键选择后回车就可执行；HISTORY 自动进行匹配查找。如若先键入 DI 则只查找以 DI 开头的命令。

(3)智能命令输入

NDOS 智能命令输入是指按 F8、F9、F10 能搜索在当前目录下的文件，将文件名自动补到命令行上，省去输入冗长的 DOS 命令的烦恼。如要键入命令 EDIT AUTOEXEC.BAT，只要先输入 EDIT AU 再按 F9，则 NDOS 查找以 AU 开头的文件，找到了就将文件名补全在命令行上。若是 AUTOEXEC.BAT，则回车执行。否则，再按 F9 进行查找。

F8、F9 的区别是前者按文件名降序搜索，后者按升序搜索。F9、F10 的区别是前者替换先前文件名，后者将输入下一参数。如 TYPE AUTOEXEC.BAT，按 F9 得到 TYPE CONFIG.SYS；若按 F10 则是 TYPE AUTOEXEC.BAT CONFIG.SYS。

若输入的是命令行第一个参数，则 F8、F9 只查找可执行的文件。这样在数据文件众多的目录下（如游戏目录），我们不必 DIR/P 去苦苦寻找运行的主文件，只要按数次 F8、F9 即可。

(4)别名(ALIAS)

别名，顾名思义，就是另取一个名字。NDOS 别名的作用是用简单名称替代冗长命令，如 ALIAS MI=MEM/C/P，执行 MI 就相当于执行 MEM/C/P 命令。

若要禁止一个别名，如上例则用命令 ALIAS MI= 即可。

建议用 DOS 重定向命令 ALIAS > ALIAS.DOS，将已设的别名存入一个文件，再在 AUTOEXEC.BAT 中加入一条命令 ALIAS / r ALIAS.DOS，这样每次开

机都可使用已定义的别名。

三、多彩的 NDOS 屏幕

NDOS 提供了丰富的文本输出和屏幕绘图命令，将其应用于批处理中，可以获得赏心悦目的屏幕效果。

1.颜色格式

NDOS 的颜色格式是：[高亮/闪烁] 前景色 On 背景色。颜色有高亮(Bright)和闪烁(Blink)两种属性，因而可产生 32 种色彩效果。NDOS 不区分颜色名称大小写，可以只键入前三个字母。如：CLS Bri Blu On Bla。

2.文本输出命令

SCREEN 行 列 [文本]——先将光标定位在指定位置，再输出文本。

SCRPUT 行 列 颜色 文本——先定位光标，再按指定颜色输出文本。

Text [文本] Endtext——照原样输出文本。该命令适合输出大量文本。

3.屏幕绘图命令

COLOR [高亮/闪烁] 前景色 On 背景色 Border 边界色

设置标准屏幕颜色。

画线：DrawHline(垂直线) 始行 始列 长度 类型 颜色

DrawVline(水平线) 始行 始列 长度 类型 颜色

线的类型可取值 1(单线)、2(双线)。

画框：DrawBox 始行 始列 终行 终列 类型 颜色

框的类型可取值 0(无边线)、1(单线框)、2(双线框)、3(上下边框单线或左右边框双线)、4(左右边框单线或上下边框双线)。

四、深入NDOS

NDOS.INI 是 NDOS 的系统配置文件，其含义解释如下：

[Primary]

Alias=1024　　别名记录大小

Environment=1024　　环境块大小

History=1024　　历史命令记录大小

UMBLoad=Yes　　是否将 NDOS 调人 UMB

UMBEnvironment=Yes　　是否将环境块设在高端

Swapping=XMS, EMS, None　　NDOS 切换顺序

PauseOnError=Yes　　NDOS 启动过程出现错误时暂停

StdColors=Whi On Bla　　标准 DOS 屏幕颜色

ListColors=Whi On Blu　　LIST 屏幕窗口颜色

HistWinColor=Whi On Blu　　历史记录窗口颜色

ColorDir=EXE COM: Bri Whi On Bla; * : Gra On Bla　　DIR 列目录时文件名的色彩

EditMode=Insert　　命令行编辑模式/Overstrike

DescriptionMax=40　　描述文本的最大极限

BeepFreq=440　　声音的频率

BeepLength=2　　出声时间

BrightBG=Yes　　亮度

HistMin=4　　被记录的命令最小长度

CursorIns=10　　插入状态光标形状

CursorOver=50　　覆盖状态光标形状

五、两个缺陷

“太阳也有黑子”。笔者在多年的使用经验中发现了 NDOS 的两个缺陷。尽管这并不一定是 NDOS 的错，也可以说是小事一桩，但确实带来了不便。

1.当用 FORMAT A: /S 命令制作系统启动盘时，由于 FORMAT 不能识别 NDOS，而不能正确传送系统，致使生成的盘不能启动(格式化过程并不出错)。解决的办法是先用一般方式格式化磁盘，再用 SYS A: 命令传送系统；或者先运行 COMMAND 作为第二层外壳，在格式化完毕后用 EXIT 命令退回 NDOS。

2.为加快显示速度，NDOS 使用直接写屏。这无可非议，但在直接写屏的汉字系统下，使用 DIR 命令列目录时，会出现无内容滚屏，然后“哗”地显示全部内容的现象。这在速度较慢的机器上会更加明显和难以忍受。如果不介意这点，NDOS 与中文系统的兼容性是一流的。

六、其它

以上只是 NDOS 众多命令中的一部分，NDOS 还有许多好用的内部命令，例如 Y(连接文件)，?(提供内部命令在线帮助)等。使用 NDOS 后，随时按下 F1 键就可调出完整的帮助窗口。在窗口中，NDOS 的使用、NDOS.INI 的设置、及所有 NDOS 和 MS-DOS 提供的内部命令的使用都有详细介绍并注明了哪些是 MS-DOS 提供的命令，哪些是 NDOS 提供的命令，方便了用户的使用。

总之，NDOS 的功能很多，它弥补了 COMMAND.COM 的许多缺陷，这对于那些不满意 COMMAND.COM 的用户算是另一种选择吧。



如同人体，微机也会被病毒感染（但两种病毒可不是同一概念），于是我们需要反病毒软件来维护自己的电脑。早期的DOS并不提供此类软件，于是第三方就制作了一批优秀的反病毒软件，而微软公司似乎也认识到反病毒软件的重要性，现在它的各种操作系统都配备了反病毒软件。这一方面说明了病毒的危害性越来越大，另一方面也说明今天掌握防病毒软件的重要性。

一、CPAV 2.0

Central Point Anti－Virus 是美国 Central Point 软件公司开发的软件包。除了包括 CPAV 的主程序外还提供其它一些非常好用的防病毒软件，以至于 CPAV 2.0 成为当时全美销售第一的防毒软件，可见其是非常优秀的。它本身就能清除2000多种病毒，并且使用免疫功能后的文件在首次受到感染（甚至是未知的病毒）时都能清除。

㈠CPAV 主程序的使用

1.界面

CPAV 的界面非常友好，最上面是功能窗，下面是盘符路径和三个信息框；中间是目录和文件框；最下面是操作信息。

2.操作

(1)CPAV 的底行显示了它的功能键：F1 键是给出帮助信息；F2 键是改变驱动器；F3 键是退出；F4 键是在所选范围内查找病毒；F5 键是查找并清除病毒，将所造成的破坏固定在一个被病毒感染文件；F6 键是使所选的可执行文件免受病毒感染；F7 键是显示 Activity Log，可列出最近的病毒检查或修理情况的报告；F8 键是总结 CPAV 基本攻能；F9 键是显示 CPAV 能检测的病毒；F10 键是激活 Scan 菜单。

(2)Scan 菜单

Delet：检查文件是否改变。文件改变可能是由病毒引起的，可查出未知病毒。

Clean：检查开始，如果文件改变会询问，Update（更改）、Repair（修理）、Delete（删除）。

Immunize：免疫功能。使用后文件将增加1K，并且每次运行免疫过的文件时都会出现提示。在某些情况下免疫功能不能使用，如从 Config.sys 装入的文件、大于63K的COM文件。

Remove Immunization：解除免疫。

Analyze Only：此功能使用专门系统来预防未知病毒。但必需注意该项功能是提供给专业人员研究病毒用的，不可用它来查病毒。

Delet SmartCheks Files...SmartCheck：删除检查时建立的 SMARTCHK.CPS 文件，该文件保存了可执行文件的资料。

(3)Options 菜单

此菜单选项较多，其中许多选项用户都一看就懂，我们只介绍其中几个选项。

Verify Integrity：整体核对，此项可使 CPAV 和 VSAFE 对可执行文件的改变发出警告。

Scan Compressed Fies：扫描被压缩过的文件。

Anti－Stealth：防止一些特殊病毒，象不改变文件长度而感染文件的病毒。此项功能必需和 Anti－Stealth 联用。

3.参数的使用

CPAV 主程序在启动时也可带一些参数，使 CPAV 在启动时直接进入某项状态。

CPAV/S：检查磁盘和文件是否感染。

CPAV/C：清除磁盘和文件上的病毒。

CPAV/I：检查、清除病毒并作免疫。

CPAV/R：将报告功能打开。

㈡ VSAFE 安全防病毒软件的使用

VSAFE 软件是可放在 AUTOEXEC.BAT 中运行的，是常驻内存的防病毒软件，大约要24K内存。它对照 SMARTCHK 检查文件，当出现可疑情况时 VSAFE 将显示信息，选择 Continue（操作）、Reboot（重新启动）、Cancel（取消）。其格式如下：

VSAFE [/参数＋或[/参数…]]　其中＋表示打

开参数。

参数如下：

/1 HD 低级格式化警告

/2 驻留内存警告

/3 一般写保护

/4 查可执行文件

/5 引导扇区感染警告

/6 保护硬盘 BOOT 区

/7 保护软盘 BOOT 区

/8 对可执行文件加写保护

/NE 不用扩展内存

/NX 不用扩充内存

/Ax 将热键设定 Alt + x，x 是 a 到 x 字母

/? 帮助

要从内存中卸下 VSAFE，VSAFE/ U 或热键 <Alt + U>就可。

㈢VWATCH 病毒监视软件

VWATCH 是个常驻内存的程序，可放在 AUTOEXEC.BAT 中运行。其格式如下：

VWATCH [/参数]

参数有：

/U 卸下

/NX 不用扩充内存

/NE 不用扩展内存

/D 对磁盘使用交换技术

/? 帮助

㈣BOOTSAFE 安全启动软件

BOOTSAFE 是个保护磁盘引导区的程序，在启动后如发现主引导扇区有改变将报警。它在初次使用时会将硬盘的主引导扇区备份，以后进行比较如发现不同就报警。所以要保证备份前主引导扇区干净，建议在刚做完低级格式化后备份。它可放在 AUTOEXEC.BAT 中运行。其格式如下：

BOOTSAFE [驱动器 1] [驱动器 2]……/选项

有效选项：

/M 重新备份 BOOT.CPS

/R 从 A 驱动器恢复引导区

/Tx 隔 X 天提示进行诊断并启动 CPAV 检测功能

/A 带错误码退出。与/Tx 一起使用

如：BOOTSAFE C: D: 则表示同时检查 C 和 D 盘。

二、SCAN

㈠概述

SCAN 是由美国 McAfee Associates 开发的。它是按字节对各种病毒进行检查，能对内存、分区表、启动扇区及文件进行检测。当使用增强型改进模式时，CLEAN－UP 能恢复被感染的文件和分区表、启动扇区。它也能根据用户建立的病毒特征数据来检测病毒(有点象 KV100)。SCAN 还可以用英语、法语和西班牙语来显示信息。

㈡使用

1.SCAN 检测病毒

SCAN 启动格式为：SCAN d1: d2: /X

其中 d1: d2:为要查的盘，X 为参数。

参数如下：

/?：显示帮助信息。

/A：对所有文件进行检查。

/AF：对可执行文件、启动扇区、分区恢复数据和校验码进行记录，并将其放入用户指定的文件。

/AG：把恢复数据和校验码加入文件中。对分区表、启动扇区、COMMAND.COM 和系统文件恢复的信息进行保存，会在根目录下生成 SCANVAL.VAL 文件。恢复数据时要用 CLEAN 程序。

/AV：对文件加入校验码。

/BELL：发现病毒时发出声响。

/D：重写或删除受感染的文件。

/CHKHI：检测 0KB 到 1100KB 的内存空间。

/E .XXX .YYY：对扩展名为 XXX 和 YYY 的文件进行检测。

/EXT 文件名：使用外部病毒数据文件进行检测。

/FAST：加速。

/FR：用法语显示信息。

/SP：用西班牙语显示信息。

/M：扫描整个内存。

/NLZ：扫描时跳过 LZEXE 压缩过的文件。

/NPKL：扫描时跳过 PKLITE 压缩过的文件。

/NOMEM：跳过内存检查。

/RG：去掉文件中的恢复数据的校验码。

/RV：去掉文件中的校验码。此命令不能与/AV 同用。

/SUB：扫描在一个主目录下的文件。

2.CLEAN 杀毒程序

CLEAN 启动方式为：CLEAN 盘号 [病毒名]

病毒名在 SCAN 查到病毒后会告诉用户。

三、TURBO ANTIVIRUS

TURBO ANTI－VIRUS 软件是美国 CARMEL 公司开发的反病毒软件。该软件功能强大，它从各方面

入手，全面防御病毒，能消除148种病毒，并可恢复被这些病毒程序感染的磁盘和文件。

(一)TSAFE.COM 程序

TSAFE 是一个常驻内存程序，它的功能是监视病毒的非法活动。此软件提供八种保护方式。

执行后可用 ALT+T 激活，这时会出现窗口，其中有8个选项，分别是：

1. Format diskettes——防止对磁盘的非法格式化操作。

2. HD Low level format——防止对硬盘低级格式化。

3. Resident——防止其它程序驻留内存。

4. General write protect——对磁盘进行写保护监视，防止某些病毒对磁盘文件感染。

5. Abort infected files——忽略被感染文件。

6. Boot sector infection——防止病毒感染引导区。

7. Protect boot sector——不允许对磁盘引导区进行写操作。

8. Protect executable files——不允许对执行文件进行任何操作。

当 TSAFE 开始执行时，缺省选项为2,5,6,7,8。按数字键1~8来选择或放弃。如果违反了被选的功能，例如选择了功能1后进行格式化，则会出现提示。启动时加上参数/?就可获得帮助。

(二) TNTVIRUS.EXE 程序

TNTVIRUS 是个扫描内存和文件的程序，目前可扫除100多种病毒。

TNTVIRUS 使用了下拉式菜单，使人一目了然。当进入 TNTVIRUS 后，最上面是主菜单，其中有7项内容。旁边是信息框。

进入 TNTVIRUS 后程序会进行内存检测。如果发现病毒则发出警告并清除。如果发现内存非法减少，但又查不出病毒，程序将不理会而继续执行。这时则会进入菜单操作。

菜单的最上面有7项内容：

1.Check 检测病毒

Clean and Immunize 消除病毒同时对文件作免疫；

Clean only 只消除病毒；

Search only 只检查病毒。

2.Immunize 作免疫

Full Immunization 全部免疫；

Current directory 当前目录免疫；

Tagged directories 所选目录中文件免疫；

Tagged files 所选文件免疫；

Boot sector 引导区免疫。

3.Disimmunize 除去免疫（它的下一级菜单同 Immunize）

4.Backup 文件信息备份

此功能是将需要的文件及目录项信息备份到一个扩展名为 LST 的文件中。当某个文件被感染了可从该备份文件中恢复正常文件头。此菜单有三个选项：

Data Integrity 数据备份。

Images 建立映像。

Show checklist 缺省值为 OFF，为 ON 时部分功能将不能使用。

5.Option 系统设置

Skip Read-only 是否跳过只读文件；

Creat Backup 是否建立备份；

Creat Report 是否需要报表；

Prompt while search 发现非法情况立刻反应；

Sound effects 是否需要声音；

Boot Immune 也可选择 PingPong 或 Mis Speller 这二种病毒的免疫标志；

Colors 环境色彩；

Turbo Check 是否快速检测病毒；

Check all files 是否检测所有文件。

6.Miss 辅助项。

另外，新版本的 SCAN 把 CLEAN.EXE 文件做成了非执行文件，但只要在 SCAN 中使用 CLEAN 的参数就可以调用它。

四、KILL

KILL 是我国公安部自行研制的防病毒软件，它主要用于对已感染的文件和系统进行检测和清除。KILL 的程序中包含了它可清除的病毒详细资料，因此它可对已感染的文件做到百分之百的恢复（盗版除外）。KILL 升级也非常容易，用户只须将新版盘中的 KILL.EXE、VLIST.TXT、README.TXT 这三个文件拷贝到旧版盘中升级就完成了。

它的使用方法如下：

启动命令：Kill [驱动器号] [路径]（文件名）

如果只键入 KILL 就会直接进入菜单。菜单最上面有6个选项，它们是：

SCAN 选项是只检测病毒，发现病毒并不清除；

CLEAN 选项是清除病毒；

RESIDENT 和 TOOL 选项是 KILL 的扩展功能；

DRIVE 选项是当前工作的盘符路径；

QUIT 选项是退出。

在6个选项右方有三个功能窗：

Found viruses　发现病毒数目；

Checked files　所检测的文件数目；

Clean files　所清除的文件数目。

有一点请注意，KILL 在检测和清除时如果路径太长，系统将无法继续进行工作。

五、KV200

㈠概述

记得刚接触计算机时我的一位老师便送我一套正版 KV100 反病毒软件，那时它高效的杀毒能力，强大的功能使我一开始就认为它是最好的。时隔一年多 KV200 的诞生更肯定了我的想法。KV200 是烟台的王江民开发的，它是在原来的 KV100 基础上进一步完善。

KV200 有如下的特点：

采用独特的开放式系统，它不但可以自行升级查新病毒，还可以自行升级清除新病毒。

KV200 拥有抗病毒代码过滤器，可清除自身代码变形的病毒；高效广普的智能控测系统，可查出许多引导区和文件类未知名的新病毒；永葆自身完美，类似防病毒卡，本身可抗病毒。

㈡使用

1. KV200 参数使用

/B　软磁盘备份一个主引导扇区，其文件名为 HDPT.DAT。但在做这步前必需保证硬盘的主引导扇区无病毒，内存也无毒。

/HDPT.DAT　恢复原来备份过的干净主引导扇区，但必需保证是同一分区的同一硬盘。

/K　当引导区发现有病毒时，KV200 会建议用户用无病毒的 DOS 系统盘启动，然后使用这项功能。此功能是清除所有的引导区型病毒。在进行这项功能前，系统会在 A 盘备份当前有问题的主引导扇区，其文件名为 HDPT. VIR，其目的是当 KV200 清除引导区后再出问题时可将备份恢复。

/HDPT.VIR　恢复原来有问题的主引导扇区。

2. KV200 菜单功能使用

当输入 KV200 而不带任何参数时，就会出现菜单。用户可通过提示按 F1～F8 来选择功能。其各键功能如下：

F1　用扩展的病毒特征库(VIRUS.DAT)和扫描过滤法对引导区和所选盘的全部文件进行全代码扫描搜索。其灵敏度和准确度极高，但速度慢。

F2　用“步步跟踪分析法”快速对引导区和所选盘的全部文件进行扫描。速度较快。

F3　是启动菜单时默认选项。快速对所选盘的全部文件进行已知病毒清除。

F4　同 F1 功能差不多，只不过从扫描全部文件变为扫描 EXE、COM 文件，并适用于搜索网络服务器。

F5　对某一子目录内全部文件进行扫描和清除。

F6　查看硬盘0面0道1扇区主引导记录及分区表，可在硬盘隐含扇区内查找被病毒移动的主引导记录及分区表并在 A 盘进行备份（同 KV200/ B 功能相用）。

F7　显示当前版本可清除的病毒资料。

F8　帮助。

F1、F2、F3、F4 都可对内存进行检测。功能键也可联合起来使用。

3. KV200 升级查病毒

用文本编辑软件编写一个病毒特征代码数据库，文件名随便起。如 VIR.DAT，则格式如下：

KV200 [盘符][路径] VIR.DAT

对于病毒特征代码用户可自己从病毒中提取，也可从报纸或杂志上获取。如下例：

“B8 ?? 42 ?? ?? ?? ?? %% 40 %% %% B8 ?? 57” 发现新病毒。

“13 04 %% B1 06 %% D3” 发现新病毒。

注意：

编写时特征代码后面的文字不能使用“"”西文双引号；

在提取病毒特征代码中，如果其中固定位置上的代码会常常改变，那么这些常变的代码可用“??”代替；

在数量一定的病毒特征代码中，从第一组（有一个字节以上）不变的特征代码到第二组不变的特征代码之间的代码不仅常变换，而且在每个被感染的文件中间距也不同(在32字节内变化)，可用“%%”来代替。如果超过32字节可增加些“??”或多用几个“%%”。

六、TBAV

ThunderBYTE AntiVirus v7.03(简称 TBAV) 的界面给人的感觉很一般，但它的查毒能力却是惊人的，特别是对付未知病毒更是厉害。

TBAV 的主体结构是把各个功能做成单独的可执行文件，它的集成环境(就是那个很一般的界面)则是对

这些可执行文件的调用。这样，既可以在菜单中进行操作，也可以用命令行的形式操作，满足了不同人的需要。

本文主要是以集成环境为主，介绍一下TBAV的使用。

当你装入TBAV后会发现，若大的屏幕上只有左上角一个小菜单，它就是TBAV的主菜单：

第一项是Configure TBAV，这是TBAV集成环境的设置，可以对屏幕的颜色、状态等进行设置；

第二项是TbScan，这是TBAV的主要功能——查毒功能，它不但能对物理驱动器进行查毒，还支持网络驱动器，其中一些设置也包括在内。

第三项是TbSetup，这是TBAV的设置。

第四项是TbUtil，这是TBAV提供的工具，包括增加对A驱、B驱的免疫能力等。

第五项是TbClean，这是TBAV清除病毒功能的设置。

第六项是Virus information，这是有关TBAV所能识别的病毒的信息。

第七项是TBAV Monitor，这是TBAV的监控程序。

第八项是Documentation，这是关于TBAV的所有帮助信息。

第九项是Register TBAV，这是注册功能，没有注册的版本是要限时的。

第十项是About TBAV这是TBAV的说明，有版本号、制作者等信息。

第十一项是Quit and save，退出TBAV并保存设置。

第十二项是eXit (no save)，退出TBAV但不保存设置。

实际上，TBAV最常用到的是第二项（毕竟它是查毒软件），其它的可以按照初始设置，不必管它。当TBAV查到病毒时，它会给你几个选择，象继续、改名、清除等。如果是TBAV所不能识别的病毒，它也会提醒你，但只有删除、继续的选择，是认为误警报而继续还是为了保险而删除，就看你自己的选择了。

综观病毒与反病毒的发展史估计会无穷尽地延续下去，而广大的PC机用户也只有多预备些反病毒软件。上述软件虽然功能各异，但对于病毒都是“毫不留情”的，特别是一些小工具，象启动区信息的保存工具、在线监视工具等也是非常有用的。灵活使用这些软件工具可以让PC机得到一定的保护，但最主要的还是用户自己要小心。

一、《命令与征服——隐秘行动》编辑器

《命令与征服》是一款即时战略游戏，一经推出即获成功。它的加强版不但在风格上继承了原游戏的优点，而且在难度上也比原游戏有所提高。

为了大家更好地玩游戏，市面上已经出现了为1.07版本以下设计的编辑器。它使那些在“战争”中“受煎熬的战友”获得解脱。可加强版比原游戏更难也更有趣，使许多人“可望而不可及”。为此，我特意设计了一个专门修改加强版的程序，以使“战友”们早日取得胜利。

本编辑器是基于WINDOWS 3.1或WINDOWS 95的程序，它具有3D风格和美观大方的界面，简单易懂，易于操作，您甚至可不借用键盘而完成所有的修改。本人鉴于旧版本的编辑器是基于DOS的文本模式，并不直观。所以在其中加了不少图标，以便于使用者的操作。

此版本共有5大功能：部队价格修改、建筑价格修改、建筑所需电量修改、建筑输电量修改、部队装备修改。

每当选择一个功能后，会出现一个窗口，左右两边各排列着物品的图标，每个图标都对应着一对加减号以供修改，非常直观。

而且在此版本中，还摆脱了旧版本的一些限制，把灵活性交给了使用者，您甚至可将数值改为负数（此时程序中将变为60000多）而程序并不会出错。

本编辑器的主程序C&CEDIT.EXE要与《命令与征服——隐秘行动》安装于同一目录下，编辑器中的两个控件SPIN.VBX与THREED.VBX要安装于WINDOWS的SYSTEM子目录下，SYSTEM目录下还要有这个VBRUN300.DLL文件，否则程序将不能正确运行。　北京　华路慧



二、EZ－Split文件打包和还原程序

WINDOWS 3.1并不提供对文件的打包功能，所以遇到这种问题时常常是要到DOS下进行，这之间的切换是很麻烦的。EZ－Split是一个WINDOWS下的文件打包和还原程序，它可以解决上述问题。而它的反安装功能也会让人不必担心WINDOWS的“垃圾”问题。

首次进入EZ－Split会先进入它的SETUP选项，其三维效果让人耳目一新。它的窗口分成3个区域，上边是Diskette Configuration软驱设置区，EZ－Split会根据用户的配置情况自动调整，当然也可以手动调整。从左边选择A驱和B驱的型号，能选择高密或是低密软驱；右边是缺省项选择，有A驱、B驱的选择（一般是A驱）与软盘密度的选择（一般是高密度HD）。

中间的General Preferences基本选择区是一个单选项，内容如下：

Save Windows Positions 保存窗口位置

Enable Sounds 打开音效

Minimize On Split 最小的文件打包指定

Minimize On Join 最小的文件还原指定

下边的区域是Default Directory Options缺省路径选择区，只要指定两个路径即可，Split是关于文件打包的路径，Join是关于文件还原的路径。

以上内容设置好后就会进入EZ－Split的主窗口，有4个选择按钮：Split文件打包、Join文件还原、Setup设置、Exit退出。

如果是想文件打包就请按下Split的按钮，之后Split的窗口就会出现。

File Selection，一个典型的WINDOWS风格的文件选择区，左边是文件列表，可以从中选出想要打包的文件，右边是路径和驱动器的选择。

当选好文件后，在File Size(k)处会列出文件的大小；Target处可以选择目的驱动器；Disk are处有两个选择，Blank与Partially Full，前者要求目的磁盘必须为空，后者就无此要求。

最终决定时按下Split钮就可，否则按Exit钮退出。

选择Join的前提是得有EZ－Split打包过的文件。

在窗口上边Split Files区中选择经过EZ－Split打包过的文件，当选择好后还会显示文件的数量、大小和名称。

File Destination区是还原文件的目的之所在，如果刚才在SETUP中选择了缺省路径的话，此处就会显示出来，当然也可以用手动选择。另外还要注意Free

Space 所显示的当前盘的剩余空间，如果不够的话还是选择别的盘为妙。

一切 OK 的话按下 Join 钮就可，否则按 Exit 退出。

在主窗口按 Exit 则真正地退出 EZ－Split。

北京　九阳

三、Animal Patriol

当你面对 WINDOWS 的窗口感到厌倦时，是不是需要放松一下？执行 ANIPAT.EXE，这是个很好玩的程序，屏幕上会出现一只到处走动的动物，有猫、有鸡、有松鼠、还有螃蟹，它们都提供一个或几个功能，而且还会让你感到轻松。

首先出场的是一只红色的小猫，在它的身上按下鼠标右键就会出现它所提供的功能——关于 Animal Patriol 的设置。在这里，你可以对各个动物所提供的功能进行修改，还可以对动物的间隔速度、移动速度进行设定。当然还有退出 Animal Patriol 的选项。

如果你想换只动物，只要在当前显示的动物身上双击鼠标左键就可。

那么下一个登场的是什么呢？哈，一只神气的白公鸡（也许是母鸡），它会告诉你当前的时间。

黑猫在西方社会中是不吉利的象征，所以它的功能是闹钟。你可以设置时间以及到点时小黑猫所说的话，那么到点时它就会忠实地提醒你。

可爱的松鼠提供了 WINDOWS 的 4 个常用的工具，这 4 个工具可以在 Animal Patriol 的设置中改变。

"横行霸道"的螃蟹将会带来 Animal Patriol 的信息，如果你想详细地了解，那么就让它多"横行"一会儿吧。

北京　九阳

四、ACDSee 1.31

ACDSee 是一个 WINDOWS 下的可观看图形和文本文件的程序。但它的功能不止如此，它还可以对文件进行拷贝、删除、改名等操作。ACDSee 没有使用菜单，而是全部使用图标指令，让人一目了然或是猜测半天，如果你是后者，那么本文就会让你节省半天时间。

执行 ACDSEE.EXE 会出现一个窗口，其图标的意义从左到右依次是：

1.Up to Parent directory　＜ALT＋U＞　退回到上一级子目录。

2.Refresh the file list　＜ALT＋F＞　更新文件列表。

3.Preview the selected image ＜ALT＋P＞ 对所选的图形文件进行预视。

4.View the selected image(s) ＜ENTER＞ 观看所选的文件。如果是文本文件则直接调用记事本观看，如果是图形文件会在新的窗口显示。另外在选择文件时，按住 SHIFT 键可以选多个文件，实现幻灯显示。

5.Print the selected file(s) ＜ALT＋P＞ 对所选的文件进行打印。

6.Copy the selected file(s) to a different directory ＜ALT＋C＞ 把所选文件拷贝到另一个目录。

7.Move the selected file(s) to a different directory ＜ALT＋M＞ 把所选文件移动到另一个目录。

8.Delete the selected file(s) ＜DEL＞ 把所选文件删除掉。

9.Rename the selected file(s) ＜ALT＋R＞ 对所选文件进行改名。

10.Edit the 4DOS description for the selected file(s) ＜ALT＋E＞ 编辑 4DOS 下的文件。

11.Change the browser options ＜ALT＋O＞ 改变设置。

12.About ＜ALT＋B＞ 关于 ACDSee 的信息。

13.Help on the browser ＜F1＞ 帮助。

14.Quit ＜ALT＋X＞ 退出。

当选择的是一个图形文件时会出现一个新的窗口，而主窗口消失。这个新窗口也有自己的图标（从左到右的顺序）：

1.Switch to the image browser　＜ENTER＞　回到主窗口。

2.Show previous image in queue ＜PgUp＞ 观看前一张图，此项只在幻灯显示时有效。

3.Show next image in queue ＜PgDn＞ 观看后一张图，此项只在幻灯显示时有效。

4.Start/ Stop the automatic slideshow ＜ALT＋S＞ 开始/结束幻灯显示。

5.Reload the current image ＜ALT＋R＞ 重新装入当前图形文件。

6.Zoom out ＜－＞　缩小图形。

7.Zoom in ＜＋＞　放大图形。

8.Print the current image　＜ALT＋P＞　打印当前的图形。

9.Copy image to a different directory　＜ALT＋C＞ 把当前的图形文件拷贝到另一个目录。

10.Move image to a different directory　＜ALT＋C＞ 把当前的图形文件移动到另一个目录。

11.Delete the image　＜DEL＞ 删除当前图形文件。

12.Change the viewer options ＜ALT＋D＞ 改变设置。

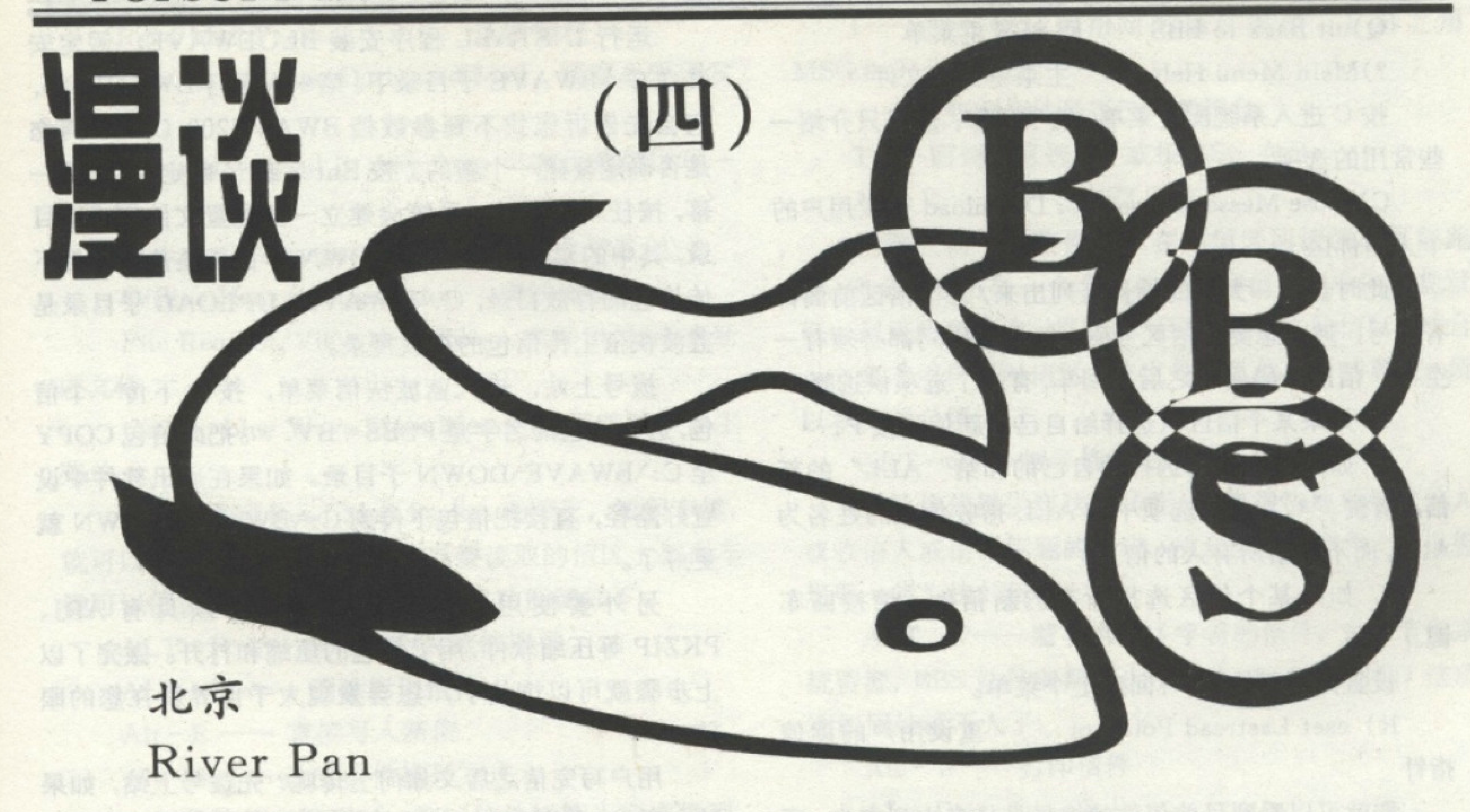
13.About ＜ALT＋A＞ 关于 ACDSee 的信息。

14.Help on the browser ＜F1＞ 帮助。

15.Quit ＜ALT＋X＞ 退出。

北京　九阳

漫谈（四）



北京
River Pan

第四章　蓝波快信的使用

蓝波快信的英文名是 Blue Wave Offline Mail Reader，直接翻译成中文就是：蓝波离线邮件阅读系统，简称"蓝波快信"。蓝波快信是一个离线阅读系统，通俗点就是使大家看信的时候不需要联线，从而节省电话费的软件。

有些商业的 BBS 站台在提供信件交流的时候出于商业目的考虑，没有提供离线阅读功能或离线阅读功能极不完善，这样用户为了阅读信件必须消耗线上时间，即所谓的信用点。如果用户在线时间越长，商家从中赚取的利润就越多。用户在线看信时会觉得有意思，时间不够用，可是月底电话帐单送到时就会觉得腰包不够鼓了。

而业余的 BBS 站，不仅装备先进（超高速 MODEM），并且提供了完善在离线阅读功能。目前就天堂站来说，每天的信件交流量是很大的，大致在 1000－2000 左右。本站提供了线上读信功能，但是不鼓励、不提倡并限制用户在线读信。因为在线读信不仅浪费用户的电话费，而且还使其他用户上不了站。尽快学会蓝波快信不仅为自己省了钱，也为他人提供了上站机会。

对于一个 BBS 老手来说，一天只需要花费不到 5 分钟时间就可以下传一千多封信件，并上传自己写的新信。一个月下来电话费的增加不会太多，普通用户都能承受得起。

本站推荐给新用户使用的蓝波快信软件是 Bluewave 2.30 DOS 版，386 以上计算机用户可以使用 Bluewave 2.30 386 版，此版需要 DOS4GW.EXE 支持。新用户上站正式升级之后就可以下载 Bluewabe 2.30 DOS 版并使用它了。如果您习惯于使用中文，请您上站后直接下载一个汉化版的蓝波快信。您只要在主菜单上按 B，再按！即可。

下面向大家介绍蓝波快信的使用：

用户上站登录之后进入主菜单，在主菜单下按 B 进入蓝波快信选项。会见到如下画面：

6:650/24@Fidonet	天堂资讯　Paradise BBS
	蓝波快信主菜单
(B)luewave	蓝波快信标准菜单，上站老手用
(U)pload	帮您上载信包，开启缺省的信区
(D)ownload	帮您下载信包，开启缺省的信区
(Q)退回主菜单	(!)下载汉化版蓝波快信

一、线上设置蓝波快信

进入蓝波快信的主菜单之后，按 B 设定用户的信包基本资料。本站已经将部分选项进行了汉化。为了表述方便，下面仍以英文版为基础给大家介绍如何设置蓝波快信。

D)ownload New Mail	下传信包；
C)onfiguration Menu	系统配置菜单
X)pert Menu Mode	专家模式
U)pload New Replies	上传信包

Q)uit Back to BBS　　回 BBS 主菜单

?)Main Menu Help　　主菜单帮助文件

按 C 进入系统配置菜单，选项很多，这里只介绍一些常用的选项。

C)hoose Message Areas for Download 选取用户的个人信件区

此时会有一大堆的信件区列出来，每个信区前面都有编号，键人您要的信区号码，每个号码间都必须有一空格。信区号码输人之后按回车，有三个选项供选择：

1. 如果某个信区只选择给自己的新信请按 P；

2. 如果某个信区选择给自己的和给"ALL"的新信，请按"+"。(此选项中的 ALL 指收信人的姓名为 ALL，而不是给所有人的信)。

3. 如果某个信区选择所有的新信件，请按回车键。

设置完毕后按"！"，回到上个菜单。

R) eset Lastread Pointers　　重设用户的读信指针

您就可以看到目前信件的编号是从多少到多少，还有您的信件指标是指向多少，按 G，选择全面的指标更改，此时参考上方的数字选取新的指标数。可以按天数设置，也可以按信件的数量设置。值得注意的是目前北京天堂站使用的站台端蓝波快信软件在大多数信区不支持按天数设置的功能。

P)rotocol 通讯协议 (Zmodem)

Zmodem 为最通用且传输效果较好的通讯协议，建议用户选用此协议。

A)rchiver 压缩方法 (ZIP)

这是设置信包的压缩方法，选 ZIP、ARJ 都可以。当然您也要有这些软件才可以看信啦。

其它设定较为复杂，并且一般用户暂不需要，当用户能熟练使用后请自行试验即知。

Q)uit to Main Menu 回到系统主菜单去。

二、如何安装使用蓝波快信用户端程序

还没有蓝波快信程序的用户请在进文件区菜单，在"新手找宝"区下载 bw23-DOS.zip。请注意，这个文件有 483,476 字节。建一临时目录解压缩此文件，应生成如下几个文件。

BWAVEDOS INS

FILE_ID DIZ

INSTALL BAT

INSTALL DOC

REGISTER BW

INSTDOS EXE

运行 INSTALL 程序安装 BLUEWAVE，假定安装在 C:\BWAVE 子目录下。第一次运行 BWAVE386，它会先告诉您找不到参数档 BWAVE200.CFG，问您是否确定要建一个新的。按 Enter 或 Y 确定，再出现一幕，按任一键跳过。系统会建立一些配置文件和工作目录，其中的 C:\BWAVE\DOWN 子目录是蓝波快信下传信包的存放目录，C:\BWAVE\UPLOAD 子目录是蓝波快信上传信包的存放目录。

拨号上站，进人蓝波快信菜单，按 D 下传一个信包，这个信包的名字是 PBBS-BV.*。把此信包 COPY 至 C:\BWAVE\DOWN 子目录。如果在通讯软件中设置好路径，直接把信包下传到 C:\BWAVE\DOWN 就更好了。

另外要使用蓝波快信读信还必须具有 ARJ、PKZIP 等压缩软件，用于信包的压缩和打开。做完了以上步骤就可以读信了，您会发现大千世界就在您的眼前。

用户写完信之后又如何上传呢？先拨号上站，如果站台很挤，也别着急，慢慢来，天堂站的两条线循环拨。上站之后进人蓝波快信菜单，按 U 是上传信包。站台端画面如下：

```
The Blue Wave Mail Door/RemoteAccess v3.20
for RemoteAccess v2.00-2.50 Systems
Copyright 1992-1996 by Cutting Edge Computing
All Rights Reserved.
Press <Ctrl-X> several times to abort upload session.
------------------------------------------------------
Please begin your upload of PBBS-BV.NEW with Zmodem
------------------------------------------------------
**000000027fed4
```

在这种情况下，按 PageUp 键，把位于 C:\BWAVE\UPLOAD\ 子目录下的 PBBS-BV.NEW 文件上传。此文件是用户写好的新信的信包。

三、利用蓝波快信处理信件

首先启动一个读信用的汉字系统，没有汉字系统可看不见汉字哟！根据本人的经验，Tway 3.0 版和 UCDOS5.0 以上的版本比较好。进人 C:\ BWAVE 子目录，运行 BWAVE.EXE，出现四个选项：

Open Mail Packet　　打开信包

Reply Packet Manager　　回信信包管理

Setup/Configure Mail Reader　　设置读信系统

Quit The Blue Wave Reader　　退出蓝波快信

把光标移至 Open Mail Packet 选项上按回车键，打开您刚下传的信包，出现读信子画面。

Open Packet Menu

Read Mail Packet 读取信包

View & Manage Outbound Mail 观察&管理发出信件

Enter New Mail in Any Area 在任意信区写一封新信

Welcome Messages/Bulletins 欢迎信息/公告

Offline Host Configuration 离线设置

File Request/View New Files 文件申请/观察新进文件

Quit to Blue Wave Main Menu 退回蓝波快信主菜单

把光标移到Read Mail Packet选项上，按回车键，就可以进入信区选择菜单，在所要读取的信区上按回车键可以阅读此信区。信区选择菜单功能键如下：

ALT－P —— 全信区个人信件搜寻

ALT－K —— 删除标记信件

Alt－E —— 直接写入新信

Alt－S —— 改变信件排列方式

一般的快信在排列时，都以信件标题为顺序排列，这种方式对於自然阅读的使用者来说，并不是一种好方法。蓝波快信可以根据发信人、收信人、信件标题，将信件重新排列以方便您采用喜欢的阅读方式。

Alt－R —— 处理打上回信标记的信件

在读取新信的时候如果您想回信或是要对信件进行别的处理，请注意以下命令：

E——写新信

R——写信给发信人

O——写信给收件人

P——个人信件搜寻

V——预视/删除回信信件功能

S——文件夹功能

蓝波快信允许您将信件编辑成文书档案保存，使您可方便地自行将同一性质的信件自行定义档名，编辑成一个"文件夹"。善用此项功能，您将发现自己竟然搜集了这么多的资料，而且是别人花钱也买不到的。

M——标记信件

蓝波快信提供您以下选择：

S)aving to ASCII File

P)rinting

D)eletion from packet

R)eplying

让您专心阅读信件，等到回到信区选单时，便可以使用Alt－G来处理，可以节省更多的时间。

I——本信区信件数量，未阅信件数量列示

J——跳到信区内指定的信件编号（右上角MSG#）

*—— 变更信件是否已阅的讯息

T——回到信区选单，或按ESC亦可

Alt－R——换一个信区回信

当您收到一封信件时，在原信区回信就有可能跑题，您必须在另外一个合适的信区回信。这个时候您就可以利用此项功能，将回信写到它应该去的信区，站台一向要求用户写对信区，这也是对其他用户的尊重，所以本功能必须切记。

ALT－S——搜寻指定信件

蓝波快信提供您这项功能，让您很快地根据发信人或收信人或信件标题的指定，从众多的信海中，找出您想要一睹为快的信件。

ALT－V——看有ANSI字符的信件，为了节省系统资源，BBS站目前都禁止使用ANSI字符写信，这项功能用处就不大了。

Alt－W——打印信件

Alt－D——Dos Shell

ALT－B

这项功能在文件中称为BOSS KEY，顾名思义就是您在使用蓝波快信写信时万一老板走了过来，您可以马上按ALT－B，萤幕会自动变成C:\DOS>让一切神不知鬼不觉，等状况解除后，再按ESC键恢复继续写信。

ALT－1

蓝波快信为了让您把握时间，体贴地设计了这个类似闹铃的功能，让您自行输入时间，当时间到了时，它就会提醒您是否该做其它事情了。

删除信件

一个信包里面包括了不同的信件，为了保存而必须存下整个信包，是很不经济的作法，所以蓝波快信允许您将不喜欢的信件删除，只留下您喜欢的信件在信包里，并且可以更改信包文件名，然后储存在磁盘中，当成备份。

删除信件的动作分成两部分：

首先在阅读信件时，先按Del键做标记，等全部做过标记以后，就可以在信区选单使用Alt－K删除信件了

四、如何使自己的信件更活泼

在看信的时候看到别人写的信有很漂亮的签名、引言、Tagline，自已也想做的漂亮一些，那么您就认真看下一段吧。

1. Quote 引言问候语

蓝波快信提供USER使用"引言问候语"的功能,让收信人能够了解这封信到底是根据哪封信而写的,不会让人有一种丈二金刚摸不着头的感觉。

请在Setup Parameters选项的Strings之Quote Heades Strings设定即可。

以下是它所制定的特殊字元:

@F@ 发信人全名
@FF@ 发信人第一个名字
@FL@ 发信人最后的名字
@T@ 收信人全名
@TF@ 收信人第一个名字
@TL@ 收信人最後的名字
@D@ 发信日期
@S@ 信件标题(Subject)
@N@ 自动空一行

2. 编辑TAGLINE

信件的最后一行为TAGLINE,也叫结束行、佳言美句,是在信件末尾出现的。可以根据需要编辑,系统默认的文件名是C:\BWAVE\D

EFAULT.TAG。用户可以使用文本编辑器编辑此文件,加入自己所喜爱的句子。蓝波快信就会依照您所设定的模式决定如何使用。

这个设定模式的选项在:

Miscellaneous -> Tagline Configuration -> Tagline Selection Type

设定的模式有以下五种:

Randow 随机选取
Prompt 自行选取
Manual 自行填写Tagline
J.Hancock 因为没有JHS.EXE这个档,所以此项无效
No sigs 关闭Tagline功能

其实Tagline可以说是快信使用者的Origin Line,它能贴切地表达出使用者的想法。用户都欢迎大家使用贴切而令人回味的Tagline。所以这部分请大家适当地运用,表达出最恰当的意思,而且也能收到红花绿叶的效果,增加别人对您信件的注意与钦佩,可是如果您不能正确使用,反而变成画蛇添足,在这种情况下,建议您选择关闭功能。

3. Tagline的增加

平时我们可以看到一些佳言美句,这些都可以作为Tagline的材料。指令:A,这时候就会出现一行栏位让您填写,再按F9则会让您从别人的信件中取出一句话作为TAGLINE。您所填写的句子会在DEFAULT.TAG增加,以供您日后使用。

我们在阅读别人信件时,经常可以欣赏到发信人文句优美的TAGLINE。蓝波快信提供您一个指令:ALT-A让您不费吹灰之力,就可以收录起来。

两者的差别在:一个是自行填写、另一个是自动收录而已。

4. 信件的颜色

在读取信件的时候,有时候发现别人的信件内容中有不同的颜色,TAGLINE的颜色也与正文不一样。蓝波快信所显示的颜色与用户自己定义的颜色组有关,每个人所看到的色彩可能不一样。但是色彩变化的方法是一样的。

一行文字的第一个字符有">",这是一种颜色,和引信的颜色一样。

一行文字的前三个字符是"...",第四个字符是空格,这又是一种颜色,和TAGLINE的颜色一样。

一行文字的前三个字符是"~",第四个字符是空格,这是第三种颜色。

灵活运用这三类字符,会让您写的信变成七彩信。

5. 如何签名

在读取信件的时候,除了发现旧信有不同的颜色之外还会发现几乎每个人都有自己的签名。这难道是每封信都写一遍?当然不是。这也是利用蓝波快信的功能加上去的。先建立一个签名文件,您可以发挥您的想象把它画得漂亮一点。但是要注意的是签名不要太长,不能超过三行。否则浪费系统资源,您所写的信件签名所占比重过大,而内容相对就少了,成为人人喊打的垃圾信。在蓝波快信主菜单下选择Setup/ Configure Mail Reader,再选择Preferences菜单下的Default Preferences,把光标移至File and String Perferences选项上按回车,出现了一选择菜单。把签名文件的文件名写入Signature File Name一栏上,这就可以了。

蓝波快信的功能还很多,限于篇幅,只向大家介绍这些。如果您还想得到更多的说明,可以在天堂站上找到更详细的说明文件。下期将为大家介绍站上的一些外部程序的使用。



北京　飞鸟

对于生活在繁杂都市中的人来说，回归自然是一个颇具诱惑力的口号，踏遍世界各地名山大川，去观赏大自然的瑰丽景色大概是每个旅游爱好者的梦想吧。但在现实中，受到时间与金钱的限制，对大多数人来说这仅仅是一个梦想。但现在，多媒体光碟的出现，使你可以在电脑屏幕上一圆您的天涯海角梦。这张名为《海岛逍遥游》的光碟将带您来到太平洋上几个著名的旅游景点：关岛，夏威夷，济州，塞班，帛琉。

关　岛

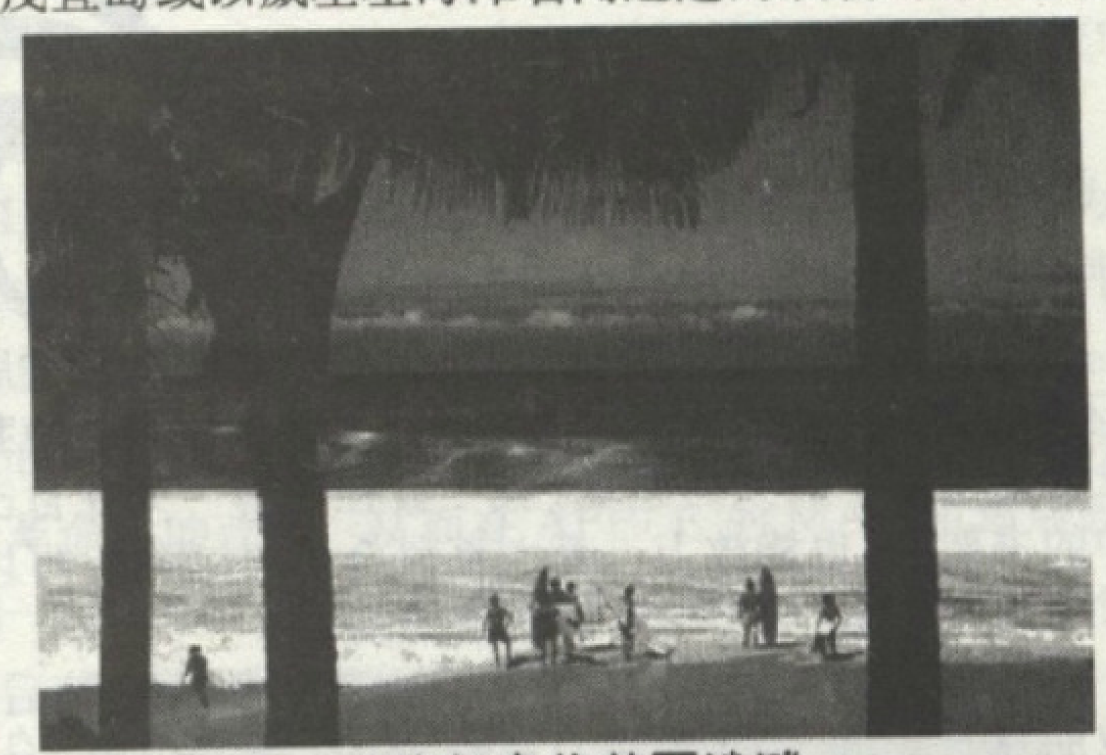
你可能不知道，关岛是在西元一五二一年由西班牙航海家麦哲伦所发现的。岛上除了拥有热带岛屿的景观外，更蕴涵了许多美丽的传说故事和西班牙时期遗留下来的文化和建筑，例如原是西班牙总督府所在地的西班牙广场，和精致的西班牙古桥，都是最典型的代表。

生长速度缓慢的伊非尔树(Ifil tree)以它粒状的表皮特质而享有盛名，它也是关岛招牌树，这种木材备受本地雕刻家的垂爱，是制造桌子、木钟、纪念徽章以及其他装饰品的最佳材料。凤凰木是关岛最著名的奇景之一，当它们艳丽大胆地盛开时，有如一支巨大的红阳伞，红中带橙，亮丽无比。

夏威夷

夏威夷位於亚洲与北美洲之间，在南太平洋玻里尼西亚岛群的最北方，接近北回归线，距美洲大陆 4，000 公里，是美国的第 50 大洲。夏威夷群岛位於南太平洋上，是火山爆发所形成的岛屿，由 130 个大小岛屿所构成，主要有八个岛屿由大而小为夏威夷(HAWAII)、茂宜岛(MAUI)、欧胡岛(OAHU)、可爱岛(KAUAI)、莫洛凯岛 (MOLOKAI)、拉奈岛 (LANAI)、尼豪岛(NIHAU)、卡胡拉威岛(KAHOOLAWE)。

夏威夷千姿百态，除了阳光、海滩、椰树、草裙外，还有更多更多……无论是火山处处的夏威夷岛，欧风小镇的茂宜岛或以威基基海滩名闻遐迩的欧胡岛等，皆以充


⇧欧胡岛的美丽沙滩

沛的阳光，蔚蓝的海水，原始的自然景观以及热情洋溢、和善的岛民，使夏威夷成为二次大战后最富盛名的度假胜地。

济州岛

济州岛位於朝鲜半岛西南端的北太平洋上，离首都汉城有 451 公里而隔釜山仅有 291 公里，济州岛与最近的邻国——日本大阪，相距 989 公里，离台湾台北有 1，030 公里，香港有 1，722 公里，而距上海仅有 499 公里。

济州的民俗色彩、传奇故事和自然景观是它引人入胜的地方，四、五月份的油菜花祭，是济州岛上非常受到观光客喜爱的节庆。

塞　班

塞班位於北纬 15 度的海面上，东边面向太平洋，西面是菲律宾海，正好介於两大海域之间，是太平洋隆起

的珊瑚礁，属於马里亚那群岛的一部份。太平洋战争期间，塞班一度是美日两军激战的战场之一，所以在岛上可以发现大量的战争期间所遗留下来的遗迹。

塞班著名景点有美丽的鸟岛，神奇的海底洞穴蓝洞，圣地圣母玛利亚像及可浏览全岛景观的塔巴加山最高峰。

帛 琉

帛琉由二百余个岛屿组成，主要大岛为安加尔(Anguar)、科洛(Koror)、巴贝尔沙普(Babelthuap)及佩勒琉(Peleliu)。海洋生物相当丰硕的帛琉盛产干贝、鹦鹉螺、海龟及鲨鱼。

帛琉最吸引人的便是瑰丽多变的海底奇景，它曾被国际潜水联盟评定为世界七大海底奇景排行之首。站在帛琉任何一座岛的岸边，常可清楚看见成群色彩斑烂的热带鱼在礁石之间穿梭。

整张光盘收集了极为完整的旅游资料，对这五个岛屿作了详尽的介绍，包括小岛的历史、地理位置、气候、语言、种族、地形、地貌、植物、动物、古迹、建筑风格、旅馆、观光景点、饮食、交通、各类活动场所等等。其实就是一本电子旅游指南，但它带有动画导游、精彩的照片、生动的影片及中文配音，其操作介面极为简易，只需用鼠标随手点击即可。

如果您喜欢阳光又怕晒黑，喜欢大海又不会游泳，那么就请手持鼠标进入到这张光碟中，来一次海岛逍遥游。

用电脑看百科全书

上海 江旭东

记得在大学读书的时候，我常去图书馆阅读英文版《大不列颠百科全书》，那几十本包罗万象的书籍，使我的求知欲得到了极大的满足。我一直在想哪一天在自己家中的书架上，也能放上一套大百科全书，休闲时，可以随时拿出来翻阅，从书中了解丰富的知识。

終于，十多年后，当我买了台 IBM 多媒体电脑后，一位朋友送给我一张微软公司出版的英文版 Encarta 96 光盘，才使我的求知欲真正得到满足。

这张 Encarta 96 CD-ROM 只有一张放音乐的激光唱片大小，却相当于几十卷厚厚的百科全书的内容。其中光是图片就有 6320 幅，各种地图有 519 张，音视频资料有 1076 段，文字资料 26386 篇，有了这张价值一百多美元的光盘，等于在书架上放了几十本百科全书。而且光盘在多媒体电脑上使用（不用回放卡）还能听到声音，看到活动图像。

Encarta 96 可以通过键盘和鼠标检索文章(FIND)、音视频资料和图片(LOOK AND LISTEN)、地图(EXPLORE MAPS)和时间线(EXPLORE HISTORY)，还可通过人机交互方式(INTERACTIVE)对行星轨道、世界各国语言、各国天气图表、名画、饮食营养、世界音乐和各国人口资料进行检索。

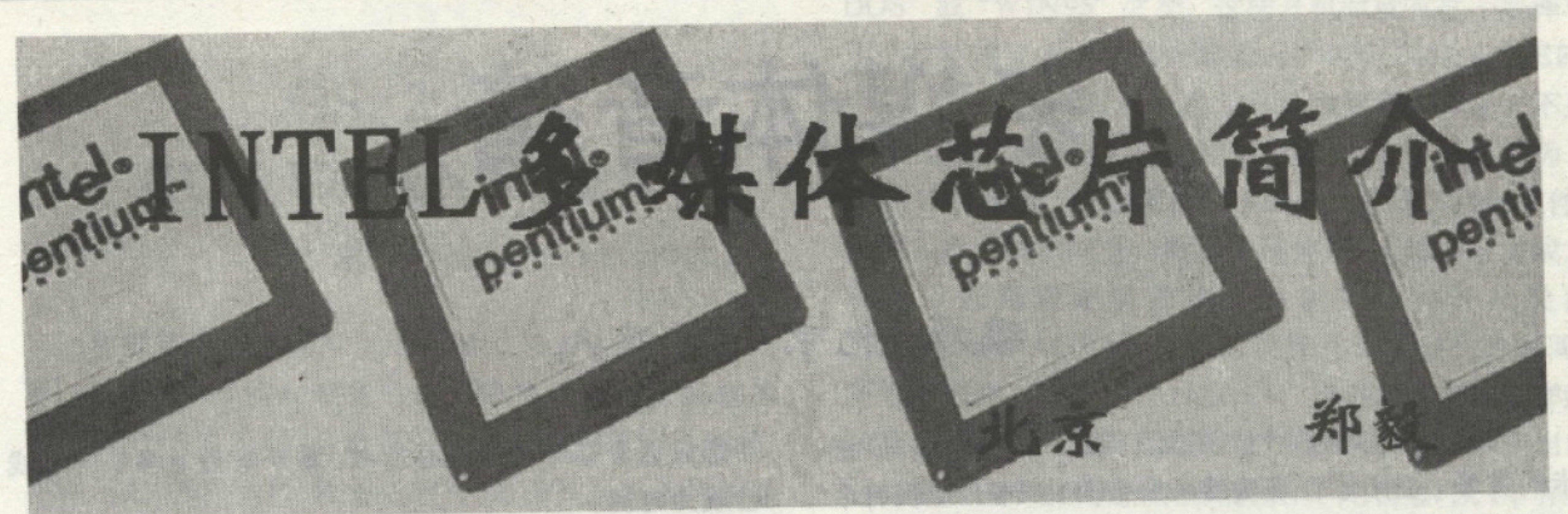
Encarta 96 的资料查询与检索非常方便，由于光盘在 WINDOWS 环境下使用，因此稍有 WINDOWS 使用知识便可无师自通。例如，当我用拼音输人 MAO ZEDONG(毛泽东)时，屏幕上便会出现毛主席的照片和他用浓重的湖南口音的讲话片断。如果你要找一张加拿大地图，只要在地图专栏中输入“CANADA”便可，还可以用鼠标进一步找出安大略省的地图及有关文字介绍和风景照片。而如果你对从公元前 15,000,000 年到公元 1995 年之间发生的事件感兴趣，可以从时间线专栏中找出指南针发明，计算机诞生，德国统一和中东和平进程等有关文字、图片和音视频资料。



☖敬爱的毛主席

在阅读文字资料时，如果碰上不认识的单词，你马上就可以用鼠标在单词上双击，光盘自带的英英字典就会将解释显示在屏幕上。对感兴趣的内容还可以用光盘中的 NOTEMARK 制作书签，以便下次对相关内容迅速查找。当然想做读书笔记，不用退出 Encarta 96，就可用 WINDOWS 下的 WRITE(字处理应用程序)程序用中英文自由发挥。

好了，还是请各位有机会自己去品味吧，我又得回到电脑前去阅读我的 Encarta 96 了。



INTEL多媒体芯片简介

北京 郑毅

在INTEL公司内部，代号为P55C的芯片，引起了众多软硬件厂商以及用户的关注。1995年底，PENTIUM PRO的上市并未引起预期的效应，它面对16位程序以及炒得沸沸扬扬的WINDOWS 95所表现的低性能，使其局限在NT平台的低档工作站或服务器。而NT平台的软件支撑乏力，更加剧了PENTIUM PRO的不佳表现。这足以使CYRIX的6X86和INTEL自家的PENTIUM有希望在今后不久超越PENTIUM PRO。INTEL不得不在今年四季度大幅降低PENTIUM PRO的价格，使其接近PENTIUM，于是更多的关注倾向于P55C。

如今，这种内置多媒体增强功能的芯片样品在各展览会上已经可以看到，它的正式名称为PENTIUM MMX，主频为150MHZ。预计今年四季度可以批量生产，明年初可以上市。1997年后，采用MMX技术的芯片将成为商用、家庭用等多个分市场的主导产品。MMX技术提供的高质量、高性能的图形、视频和音频的性能已经成为其它芯片制造厂商追逐的目标。

MMX技术是对INTEL体系结构的重大增强，从而使诸如电视电话会议、立体声电影、视频处理加工制作、复杂的三维动画等工作，可以在标准的PC平台上进行，不一定需要高档的工作站。通常，提高处理器性能的典型方法是提高时钟频率和使用微体系结构技术，如分支预测、超标量执行和超级流水线技术，而在PENTIUM MMX中，除了这些传统方法外，INTEL还在其体系结构中增加了五十七条功能强大的新指令以提高多媒体和通迅应用程序中某些计算密集的循环速度。MMX指令使用一种单指令多数据(SIMD)技术并行处理多数据元素，以对大量的加法、乘法等运算有效地加速，极大地提高了整机的计算、显示能力。

根据应用程序的不同，系统性能可以提高50%到400%，为将来的DVD以及其它大数据量的图像，视频的应用、处理提供了可实现的方案。MMX指令集在今后将进一步扩充，继续完善多媒体的集成，从而逐步向COMPUTER ON A CHIP的构想迈进。

PENTIUM MMX芯片完全兼容PENTIUM芯片，针脚是按PENTIUM的SOCKET7设计，配合目前的PENTIUM主板，其优越的性能即可体现出来。如果使用MMX技术的主板(主板上说明支持P55C不一定可靠)，系统性能更会有所提高，最大限度地发挥CPU的性能。

INTEL公司此次联合了二十几家软硬件厂商，为MMX技术提供软硬件的新版本。这些稍做修改的软件配合MMX的强劲驱动，将会令人刮目相看。以Wintel为核心的PC机终于可以在图形能力、多媒体能力上有一个革命性的改进，从而在APPLE的MAC机最后固守的一块阵地上与之展开激烈的竞争。



⇨传说中用MMX技术开发的游戏

(上接32页)的选择，它赢得了美国《电子娱乐》(EE)的编辑选择奖。不到$200，您就可享受到令人惊讶的高、中、低音。

Soundworks无法放出与Bose Acoustmass和Advant AAV622那样大的声音，但这个价位上的音箱中，Soundworks的效果最棒！如果您有兴趣可以自己改装，增加调节钮，不懂的时候别忘了请教行家，不然弄坏了可没人赔您。

多媒体音箱

编译/北京　摆渡人

无可否认，DOOM 类游戏在促进 3D 声卡和 3D 视卡的发展上立下了汗马功劳，只有 3D 声卡，但没有个好音箱，实在是件令人遗憾的事。

大多数多媒体电脑都已经把微型音箱作为标准配置了，迷人动听的音乐吗？那就配上高品质的音箱吧！现在的亚低音音箱十分流行，而且音质不错。下面向大家介绍 5 种在美国颇受欢迎的优秀音箱，音质极棒，当然价格也不菲。在美国市场上从 100 多美元到 500 美元不等。

1.ACS－53

Altec 的 ACS－53 是这 5 种音箱中最便宜的一种，如果您喜欢柔和的声音又不想费钱过多的话，那就买 ACS－53 吧，安装 ACS－53 十分轻松简单，把不同头插到相应的插孔中就行了，值得一提的是它的连接电线很长，您可随意把音箱放到您喜欢的地方。

ACS－53 有音量、颤音和重低音控制钮，都在音箱前面，调节起来十分方便，两只辅音箱的高度和厚度与一本厚厚的爱情小说差不多，鞋盒大小的亚低音音箱可放地板上。

ACS－53 放出的声音精确而清晰，特别是最高音量表现不凡，当没有任何声音或音乐传送时，开着的音箱也没有丝毫的杂音。但如果您喜欢听震耳欲聋的声音，27W 的 ACS－53 显然会让您生气，别急，您可选择 36W 的 ACS300.1，它可以让您在震耳而且高质量的音乐中忘却烦恼。

2.5A/SW 300COMBO

Audiophile ProSound 5A/SW 300COMBO 是具有先进设计思想的音箱，和以往内置放大器的音箱不同，5A/ SW 300COMBO 的放大器是外置式的，功率是 70W，但电源开关，音量控制却都保留着。该音箱可连接多达 4 个辅音箱，采用家用立体声铜线替代标准计算机电线，这使安装有些困难。但这无伤大雅，对音箱来说，音质才是最重要的。 您还可以把它和您的家庭音响系统连接起来，5A/SW 300 COMBO 也有足够长的电线，使您放置音箱时可以随心所欲。看来配备足够长的电线已成为时尚。

该音箱的辅音箱只有雪茄盒那么大小，但音域宽广、自然，即使最大音量每天刺耳，其木壳音箱比塑料壳发出的声音更贴近大自然。大自然……多么令人神往的名词！

高约一英尺的亚低音音箱可以让您充分体验游戏中最火爆，最刺激的声音，有点遗憾的是 5A/ SW 300COMBO 没有重低音旋钮。

3.Acoustimass

如果您天生就喜欢高亢的声音，那就选 Acoustimass 吧！18 英寸长的重低音音箱和放大器可以将散弹枪的声音表现得近乎完美，当然还有其它枪声，都令您有身临其境的感受。别害怕枪声，勇敢者才玩勇敢者的游戏。

Acoustimass 的重低音驱动是 50W，每一个辅箱音是 20W，本文所提及 5 种音箱中，该音箱的重低音是最棒的。但 Acoustimass 并不是完美无缺的，它把高音表现得淋漓尽致，势必就要影响其低音效果，而且音量、重低音和颤音的调节钮都在亚低音音箱上，而不在辅音箱上。不过总体来说，Acoustimass 不会让您失望，它确实是音箱极品。

4.AV622

Advent 的 AV622 功率是 30W，亚低音音箱的尺寸设计十分合理，尽管它没有最高声的重低音效果，但 200 多美元的价格使它物超所值。小巧玲珑的 8 瓦辅音箱发出清脆动听的声音，想在游戏中来一次兴奋的感受吗？AV622 会让您感到您就处在游戏之中。象 Bose Acoustimass 一样，AV622 的各种调节旋钮也是在亚低音音箱上，用起来不太方便。不过 AV622 安装很简单，电线能再长一些就好了。

5.Soundworks

如果您想用最低的价钱买质量最好的音箱，那 Cambridge 的 Soundworks 是您唯一正确 （下转 31 页）

OS/2 的 BOOTMANAGER

北京　土城

在安装多个操作系统的时候，如果 MS－DOS 与 WINDOWS 95 同时装在一起，并且还想保留原来的 WINDOWS 3.X 时，虽然可以通过修改 MSDOS.SYS，再将 WINDOWS 95 装在与 WINDOWS 3.X 不同的路径来达到目的，但是这样做有不少不方便的地方，如启动 WINDOWS 95 时耗时过长，硬盘有折掉的感觉。而这些问题都可以通过安装 OS/ 2 中的 BOOTMANAGER 来解决。

安装 BOOTMANAGER 之后，您可以设定多个不同的主引导区，也就是说有多个 C 盘，在启动计算机的时候 BOOTMANAGER 会先问您使用哪一个主引导区，选择之后其它主引导区就看不见了，就更别说会互相干扰。所以可以在一个区内装 DOS，另一个区内装 WINDOWS 95 而互不干扰，还可以不影响 WINDOWS 95 的启动速度。

如要安装 BOOTMANAGER，就要有 OS/2。首先，需要一套 DOS 的安装盘，再先备份硬盘上的东西。其次，如果使用的是光盘版的 OS/2，需要先做出两张安装软盘。在光盘上键入 MAKEDSKS 或 CDINST 就可以根据提示制作安装盘“OS/ 2 DISKETTE 1”和“INSTALLATION DISKETTE”。制作完成后将“INSTALLATION DISKETTE”放入 A 驱动器，重新启动电脑，就会进入“IBM OS/ 2”的安装画面，再插入“OS/2 DISKETTE 1”到 A 驱，并把 OS/2 的光盘放入光驱，键入回车就可以开始了。但如果用的 OS/2 不是可正确安装的版本，则将会出现一些提示并死机。如果版本正确则可进行下一步安装。第一步，选择正在使用的是哪一种键盘，一般用的都是 101 键的键盘；第二步，选择使用其它磁碟机或分区；之后就进入了 OS/ 2 的 FDISK 画面。下面的工作将会删除所有硬盘上的内容。

在 FDISK 的画面中依次选择分区并删除，直到将所有的分区都删除完毕。选择建立启动管理器“BOOTMANAGER”，并选择建立在盘首或盘尾。下一步选择建立分区，输入分区大小，并选择建立在盘首或盘尾。选择哪个分区为主引导区，并将选择加入启动管理器“BOOTMANAGER”中，起一个名字如“MS－DOS”或“WIN95”之类，这样开机时就有这个选择项了。重复建立主引导区并都加入“BOOTMANAGER”中，这样开机时就有几个并行的 C 盘可供选择了。不过别把所有的区都分为主引导区，也分几个逻辑区做为 D 盘和 E 盘等等，这些逻辑区中装一些系统共用的文件，供在几种系统之间进行数据交换使用。全部分区完成之后可以选择设定启动值，这里可以打开和关闭“BOOTMANAGER”的计时装置并设定计时的时间，还可以选择“BOOTMANAGER”启动时是否显示详细信息，最后按 F3 键存盘退出启动值的设定画面。退出后程序会有提示说没有设定安装区，不用在意，按 F3 存盘退出。这时会自动热启，在 A 区中插入 DOS 盘的第一张，您已经可以看见“BOOTMANAGR ”的选项了，用 DOS 盘格式化每一个区，包括几个 C 区和 D 区、E 区等等。在此之后就可以在不同的主引导区中装入不同的系统，不过在装入一个系统之后，必须使用 FDISK 的第二项选择设定引导区，将第四个也就是“BOOTMANAGER”激活，否则“BOOTMANAGER”会不起作用，开机的选项就没有了，其它几个 C 区将无法再使用，所以每次重新安装系统后都要用 FDISK 设定引导区。

到此为止“BOOTMANAGER”安装完毕，这样就可以拥有几个不冲突的系统，管理起来也方便多了。

再谈 NDOS

浙江　陈若桑

《大众软件》1996 年第 4 期上的对于 NDOS.COM 的解说，我认为欠完善。首先，它忽略了 NDOS.COM 最简单的功能：在 DOS 提示符下按 TAB 键，会按字母顺序依次列出子目录。比如在“C:\”下按 TAB 会显出“C:\DOS\.”，按回车，就到 DOS 这个子目录里了。这对于 DOS 初学者来说的确简便，比如 C 盘下有 DOS、GAME、WINDOWS 子目录。要想进入 GAME，则可以键入 G 再按 TAB，会出现“C:\ GAME\ .”，简单得多。对于命令也可以这样调用，但只限于 EXE、COM、BAT 文件。

NDOS.COM 也具备了 DOSKEY 的功能，只要按↑或↓就会出现上次或第一次使用的命令，可重复按。它对于多盘拷贝、IMG 文件拷贝等重复繁项的工作方便的多。

电脑游戏的常见病

四川　鲍华

一、游戏时没有声音

首先检查游戏中有无声音设置等功能，如有，打开看看其中音乐、音效是否设置在OFF的状态。如果游戏中的音乐设置正确的话，退出游戏，运行游戏子目录中的SETUP、SETSOUND或INSTALL等文件，看看声卡的各项参数设置是否正确。如果各项参数均正确而游戏仍然无声，请看看音箱的电源开关是否打开，声卡连接音箱的信号线是否已正确连接。摸一下声卡后面有无音量调节开关，如有，试着向相反方向旋动。如声卡无调音开关，运行声卡所带软件调节音量。如果以上几步均做了但仍然无声，请试试其它的游戏，看看有无声音。如果其它的游戏中有声音，则多半是此游戏与您的声卡不兼容，或者是此游戏有问题。如果其它游戏也无声音，检查在您的AUTOEXEC.BAT和CONFIG.SYS中有无声卡的设置语句？比如在AUTOEXEC.BAT中一般应有“SET BLASTER=A220 I7 D1 T4”以及“SET SOUND=C:\SB16”的语句；在CONFIG.SYS中一般应有“DEVICE=C:\SB16\SOUND.SYS/I:7 /D:1”的语句(假设声卡的驱动程序为SOUND.SYS，在C:\SB16中。具体设置应视实际情况而定)。

在WINDOWS下还需要把程序加入到WINDOWS中，一是用声卡所带的安装盘执行INSTALL直接安装；二是启动WINDOWS，双击“主群组”窗口，选择“控制面板”，再选“声音”一项，从中选择“启动声音”与“退出声音”之后再重新启动WINDOWS，仔细听音箱有无声音。如果WINDOWS启动时有声音，则多半是您的游戏设置不对，或者设置后的设置文件没有存盘；如果WINDOWS启动时无声，首先检查WINDOWS中“声音”的设置是否正确。如果一切正常而仍然无声，则请用螺丝刀打开机箱，检查声卡是否按要求插好了。声卡的插脚要插到位，不能松动。如果还不行，就只好送店维修了。

如果是在WINDOWS 95下无声的话，先试着找找WINDOWS 95中有无您所用声卡的32位驱动程序，如有则装上看看；如果没有，使用旧版本的WINDOWS驱动试试。

二、游戏不接受任何设备控制或者乱转乱动

请仔细看看游戏说明书或README，搞清楚此游戏支持哪些外部设备：鼠标？键盘？游戏杆？VR头盔(笑)？过去本人在第一次玩《超时空要塞》时，出现游戏标题后，无论本人如何狂敲乱敲键盘，均无丝毫动静，在一次又一次地CTRL+ALT+DEL之后，无意之中在鼠标右键上敲了一下，嘿，问题解决了！一般来说，您面临的问题也不会比此复杂多少。一种不行就换另一种试试。是否加载了相应的设备驱动程序？或者所加载的设备驱动程序与实际所用的不符或不兼容？比如WINDOWS下的游戏，如果使用游戏杆的话，一般需要把游戏杆的驱动程序安装到WINDOWS中。

如果您拥有此游戏所支持的至少一样外部设备而仍然毫无效果的话，不妨先到游戏的子目录中，试着运行一下SETUP、INSTALL之类的程序。不要怕，它们不会格式化您的硬盘(有病毒除外)。看看游戏的设置中“控制”被设置成了什么，能否改变到您当前的控制设备。还有就是检查一下文件的属性，如果都是只读属性，用ATTRIB -R/S把属性改过来，将只读属性全部去掉。如果是模拟飞行、赛车、射击之类的游戏，一般都是游戏杆的方向没有校正，或者虽然校正了但在另一游戏中又不行了。不同类型的游戏以及不同的游戏杆，其方向的标准是不一样的。这个意思就是说，您在玩《超级机车大赛》时顺利夺魁的游戏杆，很可能会在《毁灭战士》中让您象陀螺一样团团乱转。一般遇到这种情况，应在游戏中选择“调校游戏杆”功能，将游戏杆的上、下、左、右以及X/Y轴重新调校一遍，问题也就解决了。一般赛车、射击、模拟飞行游戏都应有此调校功能(通常在游戏中按“J”键即可激发此功能)，如无，则可能不支持游戏杆。

三、游戏启动后花屏或屏幕一片黑暗

首先看是否死机？如果死机，多半是内存环境不符合此游戏的运行要求，请看看此游戏的README.TXT或类似文件，看看它要求在什么环境下运行？这时要耐心调整内存安排(如搞一个多配置菜单)，直至符合游戏的要求。

如果没有死机，尚能正常退出，多半是游戏内的显示驱动程序与您电脑内的显示卡不一致，重新设置即

可。还有一种比较迷惑人的情况，就是如果运行 SETUP 等程序之后，显示出游戏中的显示驱动程序与电脑是一致的，但退出来运行游戏，就是要花屏幕或者黑屏幕，往往您再运行 SETUP 重复选择一遍就正常了。本人玩《诺曼底登陆》时就遇到过这样的问题。如果您的显示卡不是游戏支持的型号，可先运行 UNIVBE 或 UNIVESA（见增刊配套光盘）将它们模拟为标准的 VESA 显示卡。

四、游戏速度极为缓慢

首先请检查游戏的功能设置中有无“游戏速度”选择？比如《毁灭战士》、《卡耐鸡的人生指南》等。如有，请把游戏速度调到最大一档看看。如果游戏速度调到最大档仍然极慢或者根本就没有这个功能，不要慌！看看您的电脑机箱上 TURBO 指示灯是否亮着？伸手按一下看看。这种毛病往往只是无意之中关掉了 TURBO 功能而已，初学者易得此病。如果以上两种情况皆不是，那么检查一下在您的 AUTOEXEC.BAT 或 CONFIG.SYS 中是否已加载磁盘高速缓存，比如 DOS 的 SMARTDRV 等。如果没有，请参照有关的说明把它们加入到您的 AUTOEXEC.BAT 或 CONFIG.SYS 之中。虽然大多数的游戏并不特别强调磁盘缓存，但是有些游戏的运行可能对此有特别的需要。还有一种情况就是，如果您使用了光驱，则请检查一下 SMARTDRV 语句是否在 MSCDEX 之后，否则 SMARTDRV 对光驱起不了缓存作用。

如果是 WINDOWS 下的游戏，则需要检查一下 WINDOWS 中的虚拟内存大小设定是否足够，是永久性的还是临时性的。如果是临时性的，还要检查一下分配给虚拟内存的硬盘空间是否足够，因为临时性的虚拟内存只是在 WINDOWS 运行时才临时占用硬盘空间，如果此时硬盘空间已经分配完毕或者被文件碎块占用，虚拟内存便无空间可以使用，所以建议将之设定为永久性的。如果是在 WINDOWS 95 下的情况，请检查一下您是否更改过其高速缓存的设置数据？因为在 WINDOWS 95 中与上面所讲的情况恰恰相反，WINDOWS 95 不喜欢您干涉它，不管您是增大还是缩小其高速缓存值，都只会引起截然相反的效果。

如果以上情况都已检查过，而问题仍然存在的话，就要怀疑您的硬盘与主板和多功能卡之间的适配性与兼容性了。还有就是有可能在低级格式化硬盘时所选取的磁盘交错因子参数与磁盘真实性能之间相差太远，也会导致硬盘性能严重下降。

五、一些游戏显示不出文字

游戏有没有感染病毒？用最新版的查、杀毒软件检查一下！游戏文件是否齐全？缺汉字模块也会导致这个现象。如果只有画面，试试在日文 DOS/V 下运行看看是否正常？有些日文版的游戏汉字较多，标题画面也全部都是汉字，容易被误认为是中文版的游戏，如《太阁立志传Ⅱ》日文版等。

六、同一个游戏换台机器就要死机

仔细检查和对比一下两台机器上的 AUTOEXEC.BAT 及 CONFIG.SYS，看看是否是内存环境配置不同的原因，如果 AUTOEXEC.BAT 和 CONFIG.SYS 都不一样，看看硬盘的剩余空间是否一样？有的游戏要求运行时硬盘上必须要有一定的剩余空间，用于存放临时文件或交换数据等，否则便会拒绝运行。例如《魔鬼飞行任务》，在运行时就要求游戏所在硬盘空间必须要有至少 4 兆的剩余空间，否则不是自动退出就是死机。把两台机器的内存条互换一下看看。有时不同牌子的内存条，在使用中的表现大不一样。

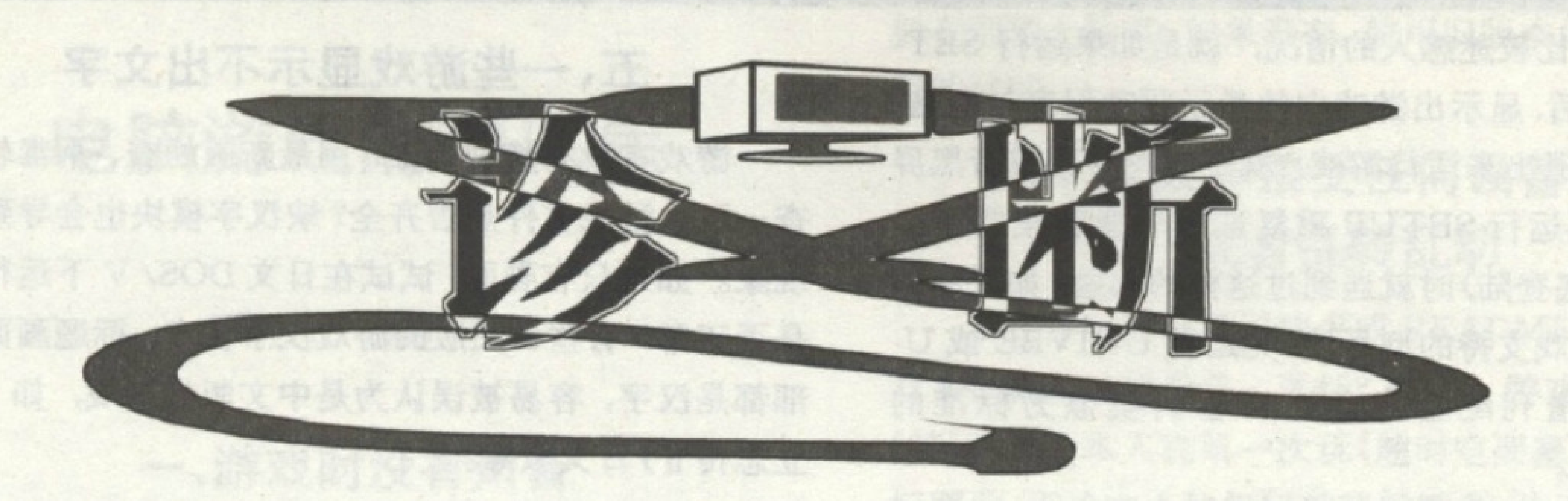
七、游戏虽有存盘功能却不能存盘

检查有无类似于 *.SAV 之类的存盘文件生成？如果已有存盘文件，请用 ATTRIB 检查一下这个游戏目录中的全部文件的属性是否只读。如果还不能存盘，检查硬盘是否还有剩余空间？用 CHKDSK、SCANDISK 等检查一下硬盘。如果还是不行，重新安装游戏。

八、游戏过程中自行热启动

用查病毒盘检查一下，在游戏中有病毒发作会发生这种现象。换一种内存管理程序，比如真人电影式射击光盘游戏《镇暴特警》在 QEMM V7.50 下运行就很不稳定，有时一切正常，有时又常常自行热启动，改在 EMM386 环境下运行后，一切正常。

接上稳压电源，有时电压不稳（一般是电压下降较大，超过微机电源所能承受的下限）也会导致电脑无缘无故自行热启动，而且会在很短时间内反复热启动。检查周围是否还有大功率的电器设备与您的电脑在共用一条电源线，比如电冰箱、大屏幕彩电、空调机等，它们在启动时（例如空调、冰箱）极易导致您的电脑与其同步热启动。解决办法是把它们与您的电脑隔离开来，另接电源线，不要让它们与您的电脑共用同一条线路。



问：本人是电脑初学者，现在想学习电脑语言，但不知从何下手，因此有几个问题想向你们请教请教。

1.时下哪种电脑语言较为流行。

2.什么叫做高级语言，有哪几种。

3.什么叫做低级语言。

4.什么叫做汇编语言。

5.电脑语言是否会升级。

6.是否每种电脑语言都能够编游戏和软件。

7.哪几种电脑语言常用来编写游戏和软件。

8.电脑语言与数据库有无关系，有没有数据库语言，若有能否编游戏。

9.能否用几种电脑语言同时编一个游戏或软件，若能，用什么方法。　广东　谢剑宇

答：1.时下流行的语言很多，象DOS下的C、C++等，WINDOWS下的VB、VC++等，以及网络下的JAVA等。

2.高级语言的定义很广泛，简单来说那些与设备无关的、接近于自然语言的电脑语言就可以称之为高级语言。常见的有BASIC、C、PASCAL等。

3.低级语言只是相对于高级语言而论，实际上就是那些必须依靠某种机器并且移植性很差的电脑语言。

4.汇编语言就是一种低级语言，它直接利用机器提供的指令编写程序，所以说它是机器语言的符号化描述。

5.当然会，你只要看一看各种语言后面的版本号就知道了。

6.可以，因为电脑语言就是为编程服务的，但不是每种语言都适合编游戏。

7.在DOS下一般用C、C++、汇编或是PASCAL等，在WINDOWS下则用VC++、VB等。不过这不是绝对的，一般是编程者所熟悉的电脑语言。

8.电脑语言与数据库是两种不同的概念，电脑语言可以描述数据库或编写数据库软件，当然就会有专为数据库设计的数据库语言，用它来编游戏也可以，但它的本行是编数据库软件，还是让它干本行的好。

9.可以，这就叫做混编。实际上，现在要想编一个好一点的软件，混编是一个好办法。一般是高级语言与汇编语言联合使用，大的复杂的模块用高级语言，小的要求速度的模块用汇编语言。

北京　TC

问：我在用3DS4时一打3DS.EXE就显示：80X87 Require，然后退出，怎样解决这一问题？

大连　发烧友

答：这是由于你的计算机没有安装协处理器所至，如果你使用的是386就请买一个80387插在主板的相应位置；如果你使用的是486SX……就请升级到486DX以上吧。486DX以上的中央处理器中包含有协处理器。　北京　RUN

问：一台486最近出现XMS无法启动的毛病，怀疑是病毒，将硬盘高格后仍无法排除，致使WINDOWS 3.2和大部分软件无法使用。用NORTON 8.0诊断功能测试内存，结果是基本内存和EMS正常，但无法测试XMS，报告为该机处在保护模式，请问如何解决？　北京　杨晓振

答：最近内存出毛病的PC机特别多，这要"感谢"内存价格的暴跌，大家都生产内存，自然就有好有坏，有时候内存与主板接触不好也会出现此类问题。所以也没有什么好办法，把内存条推紧点试试，如果不成就请与经销商交涉，换呀换呀直到换一个好的。至于无法测试XMS，请把所有的驱动程序去掉就可以了。　北京　贯人

问：《仙剑奇侠传》中，在找最底层的赤鬼魔时走遍所

有迷宫都未找到，我只找到一个被打开的棺材，但我走过去什么反应也没有，为什么？ 上海 郁菁

答：看来你还不够细心，其实你所走到的那个棺材的下面就是目的地之所在，不过还要经过七拐八拐、上上下下（实在是没法用语言描述）才能到达。对于迷宫没有什么好方法，只有把耐心、细心、运气三者结合起来。一时找不到也不要灰心，适当地画一画地图可以给你很大的帮助。

既然说到了《仙剑奇侠传》，就再谈谈关于它的第二种结局的事吧。自从问诊栏目登出了《仙剑奇侠传》第二种结局的辟谣后，仍有不少读者来信询问第二种结局的事情，这是为什么？原来出现第二种结局的条件又变了，唉，笔者只好把玩《仙剑奇侠传》时的经历说出来，彻底解决第二种结局的问题。

《仙剑奇侠传》刚出不久笔者就把它打穿了，美丽的故事、悲伤的结局，所以当有人说《仙剑奇侠传》有第二种结局时笔者毫不犹豫地再玩了一遍，按照他的所说在未到韩医仙家之前就有了六神丹，但结果第二种结局没有看到，倒把几个隐藏情节玩到了。之后笔者就认为第二种结局是不存在的。没过多久，出现第二种结局的条件又变了，共有三个条件（没一个能离开修改的），有声有色的，这就是导致问诊栏目登出辟谣的原因。而当时笔者就认为这个谣言会继续发展的。果然，现在是不但要有三个条件，还要有升级版。诸位！有谁见到过升级版？《仙剑奇侠传》只有个修正版，哪儿来的升级版！如果升级版就是指的修正版，那可真是个天大的笑话，如果第二种结局是放在主程序里的，那么就用不着所谓的升级版，如果是升级版所带的，那它得是多么的庞大。即使抛开升级版不说，诸位想一想，哪个游戏的多种结局是必需用修改工具改出来的？不过，笔者为了慎重起见，再次进入《仙剑奇侠传》的世界，运用了不少修改工具，最终的结果……诸位去看增刊的彩页吧，上面有笔者辛苦的结果。看过之后诸位就该明白什么叫谣言了。最后笔者想对那些坚持谣言的人说句：请拿出证据来！ 北京 九阳

问：《天使帝国Ⅱ》中的情节对话是不是中文语音？我怎么听也听不懂，是否声卡有不兼容之处？ 湖南 张剑锋

答：在回答这个问题之前，先提个问题，天使帝国的故事是发生在哪儿呢？当然不是在地球，而是在一个虚幻的世界，所以她们说的话我们听不懂也是应该的，至于中文对白，那是制作人员“翻译”的。哈哈，这实际上是制作人员特意设计，用以符合游戏背景。 北京 飞龙

问：什么是“试玩演示版”，这类游戏是否可以玩到底？ 上海 绿仙凛

答：所谓“试玩演示版”，就是游戏制作公司在游戏完成之前把游戏中的前几关挑出来，或是只有片头动画，然后发出去，看看有何反应，再把这些反馈信息加到正在制作中的游戏里，如果能玩到结尾也就不叫“试玩演示版”。 北京 暗黑之龙

问：我想问一下，《超级街头霸王Ⅱ》中屏幕下方的类似于能量槽的状态条有什么用？达到 SUPER 以后又怎样？还有如果使用键盘，每个人应该如何使出绝招？ 山东 李研

答：那是超必杀技的能量槽，蓄满之后会出现 SUPER 的英文，此时就可使用超必杀技了。键盘的出招与游戏机的一样，只是游戏机的斜下键在键盘上是被省略的，所以在时间上要掌握好，否则不易发出。 北京 暗黑之龙

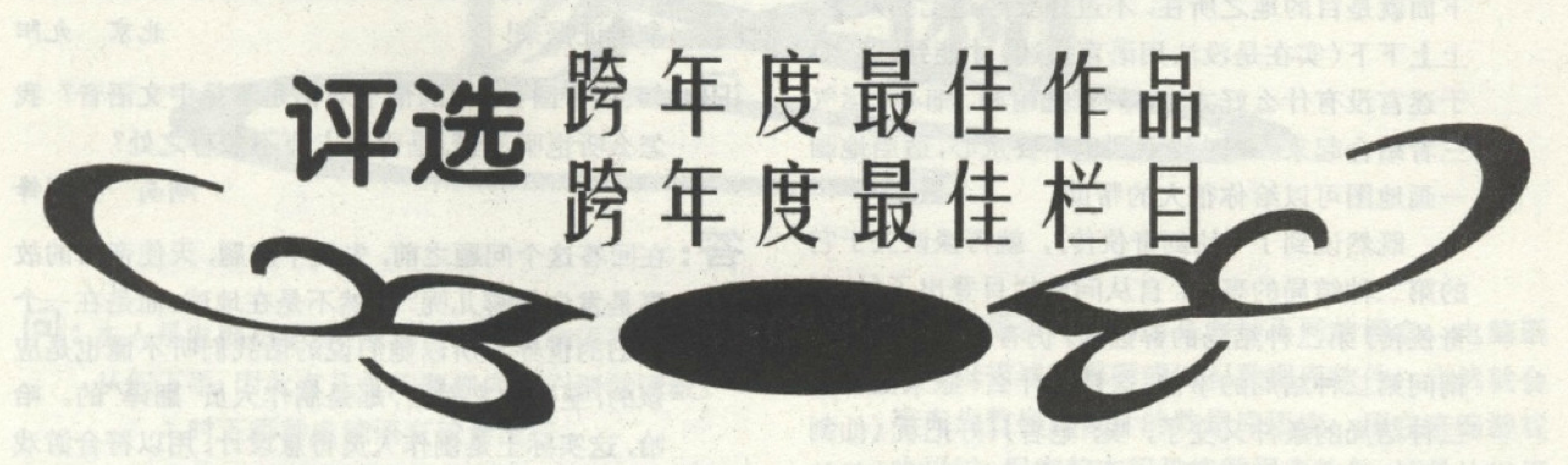
求诊

一 《魔眼封印》中当主人公一行人离开人间大陆进入魔之大陆后，游戏提示『南方下了一场豪雨，造成泥石流淹没了地道口』，请问如何找到地道口？ 武汉 袁宁

二 《阿曼尼斯传说Ⅲ》在哈尔镇得知夏莉妮的消息后，进入矿山就不知怎样才能找到夏莉妮？ 浙江 叶思航

三 在玩《精武战警》时，对于得到的一些装备，如机械人、坦克等，这些装备无法使用武器，或有武器也无法开火，不知如何是好？ 成都 雷霆

四 《黎明之砧》是一个非常不错的RPG游戏，本人攻关三周终于卡壳，特此请教，我现在位于半身塑像，怎样能去邪恶之堡、岩浆区、火山等地？ 成都 裴雷



为了了解读者朋友们的阅读取向，也为了鼓励作者朋友们多出精品，第二届大众软件奖的第一次活动是评选跨年度最佳作品及最佳栏目。评选的范围从去年八月本刊创刊号始，至您现在手中拿着的这期杂志止，共16期刊物。您可以从中挑选出您最喜欢的作品和您最喜欢的栏目，同时您也可选出您最不喜欢的作品和您最不喜欢的栏目。鉴于本刊特有的办刊风格，本次评选也分为应用和娱乐两部分，如果您没有特别喜欢或特别不喜欢的，也可以不填，但请您写下对我们杂志的总体评价，及您的宝贵意见。

本次活动自见刊日始，截止期为12月30日，请您认真填写下附选票，把您的看法投过来吧！与评选结果相符的读者朋友就是本次评选活动的幸运读者，我们将在2月刊上登出评选结果及幸运读者名单。每位幸运读者将得到杂志社赠送的第二届大众软件奖纪念券一张，而荣获年度最佳作品奖的作者除聘为本刊特约作者外，另有丰厚奖品馈赠。

通过这次活动，希望能进一步促进读者、作者、编者三方的交流，使我们能更好地为读者朋友们服务，将我们大家的《大众软件》办得更实用更活泼更上一层楼，成为电脑爱好者形影不离的朋友和助手。

选票（复印或手写有效）

姓名：　姓别：　年龄：　地址：　　邮编：			
应用篇		娱乐篇	
最喜欢的文章	□无□有——年——期——页	最喜欢的文章	□无□有——年——期——页
最不喜欢的文章	□无□有——年——期——页	最不喜欢的文章	□无□有——年——期——页
最喜欢的栏目	□无□有————栏目	最喜欢的栏目	□无□有————栏目
最不喜欢的栏目	□无□有————栏目	最不喜欢的栏目	□无□有————栏目
总体评价			
建议事项			

注：请在"□"内划"√"；"总体评价"及"建议事项"可另附纸。

大众软件服务快车

市场星云

（本期广告索引）

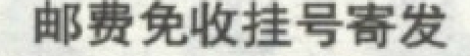
《大众软件》1996 年合订本(上)

1～6 月合订本胶版印刷即将上市

预定发售期：12 月中旬　　零售价：22.00 元

现已开始接受预订
预订优惠价：20.00 元
预订截止期：11 月 30 日

1996 年 1～6 月合订本将一改 1995 年合订本的编排风格，全部栏目重新整合，连载文章修改后合成一篇，部分栏目进行适当调整，以方便读者收藏和查询。



邮费免收挂号寄发

1997 年度《大众软件》征订工作已经开始

改进出版质量，**胶版纸**印刷

正文 80 页　增页 16 页　彩页 12 页

价格不变　每册仅售　6.00 元

可在如下地点订阅

当地邮局、大众软件读者服务部　本刊邮发代号：82－726

特别优惠在读者服务部邮购者，邮费免收，挂号寄发！

订阅半年者**赠送**第二届大众软件奖**奖券**一张

订阅一年者**赠送**第二届大众软件奖**奖券**两张

在当地邮局订阅的读者请将**订阅收据**（复印件）寄到杂志社，以换取奖券。

欢迎订购 97 年配套磁盘，定价每张 10 元。订购方法不变，挂号寄发，邮费免收。

长期订购优惠：订购半年 50 元，全年 100 元。

《1996 年大众软件增刊》及配套光盘

欢迎邮购

《增刊》：正文 192 页，彩页 48 页，内文沿袭《大众软件》月刊的风格，仍为实用知识和休闲娱乐并茂，封面彩色覆膜，售价 22.00 元。

《增刊》配套光盘：集成了自《大众软件》创刊以来月刊配套磁盘的全部软件、《增刊》中所介绍的优秀共享软件及部分新游戏的试玩版和演示版。零售价 45.00 元。

邮购方法：在北京《大众软件》读者服务部订购，具体办法与订阅月刊相同（挂号寄发，邮费免收）。

邮购（邮局汇款）：

收款人地址：北京和平门邮局 3056 信箱

收款人姓名：大众软件杂志社

邮编：100051

附言：写清您订阅的内容

特别注意：

1. 填写汇款单时要字迹工整、清晰，切不要忘记填写您所在地的邮政编码，以免无法投递。

2. 快件投递：月刊、配套磁盘每份加收 6.00 元；
《增刊》、配套光盘每份加收 10.00 元。
特快专递：月刊、配套磁盘每份加收 15.00 元；
《增刊》、配套光盘每份加收 20.00 元。

《大众软件》95 合订本，平装、精装本均已售完，请勿再汇款邮购。



时空游侠
TIME COMMANDO

北京　杨威

早就听说有个名叫《时空游侠》的游戏将要出版，自从我看见它那漂亮的宣传海报起，我的心就再也不是我自己的了，就象新郎子盼着结婚的大喜日子到来似的，我急切地盼望着这个游戏出版、发行的这一天。当我终于拿到了它时，我一口气不停歇地将它打穿，然后满意地躺下来细细回味。看来我对《时空游侠》的信任没有错，对 ADELINE 和 VIRGIN 这两个大公司的信任也没有错。我在评价一个游戏的时候，极少使用最高级形容词，但这回我不得不说它是我所玩过的最好的游戏之一，即便退一步说，它也可以当之无愧地被称为 96 年动作冒险类游戏的扛鼎大作。

《时空游侠》由 ADELINE 公司制作，VIRGIN 公司发行(按：VIRGIN 是在亚洲发行，Activision 在美国发行，欧洲则属于 EA，因为我们位于亚洲，想必大家拿的都是这个版本)，PC 版本和 PLAYSTATION (SONY 公司的 32 位元次世代游戏机)版本同时发行。由曾经担任过《鬼屋魔影》系列和《双子星传奇》的大名鼎鼎的制作人 Frederick Raynal 担纲制作。提到 VIRGIN，我相信只要是玩过 PC 游戏的人就不会不知道，他们的《命令与征服》、《生化悍将》系列以及《劲爆实感赛车》(SCREAMER) 等作品早已家喻户晓，是游戏界毋庸置疑的大哥大级公司。ADELINE 是个法国公司，是不是这个名字听上去有些陌生？不过玩过《双子星传奇》的朋友一定会非常熟悉他们的那个马头标志。法国人的浪漫和富于想象力使得他们制作的游戏具有与众不同的魅力，等着吧，几个月后，《双子星传奇Ⅱ》将再次掀起热潮。不过这是后话了，现在还是让我们来看看这款有着“绝对质量保证”的《时空游侠》吧。

身为电脑修理工的主人公正在家中饶有兴致地玩着电子游戏，忽然个人终端上警报大作。原来，一种危险的病毒侵入了军方的核心计算机，并以致命的速度飞快地传播着。在这台计算机中，储存着从古至今人类战争的所有信息，可以说，人类的军事结晶尽在其中。病毒已使计算机发生了部分的时空倒错，一旦它改变了未来，全人类都将面临着可怕战争的威胁。四肢发达且头脑聪慧的你义无反顾地投入到了追踪病毒的战斗中，在这里，你将经历人类历史上八个时代(每个时代又分两小关)，从史前、中世纪直到二十世纪的今天；你还将周游全球，从罗马、美国到日本，最后进入计算机的内部，与病毒展开殊死搏斗。一路上，病毒为你设下了各种机关陷阱，并安排了许多各式各样的敌人来阻挠你完成任务，你必须做到智勇双全，才能克服各种困难，最终战胜狡猾的病毒，一句话，消灭所有会动的东西。这里面包括：凶残的野兽、阴险的巫师、彪悍的西部牛仔和全副武装的太空战士。为了做到这点，你必须熟练掌握多达四十五种武器，其中有些可以在游戏中直接得到，有些则必须从被打死的敌人手中夺得。由于病毒传播得很快，它迅速侵染计算机的记忆芯片，你如不能在规定的时间内通过每一个时代，就会因为丧失记忆而迷失在时空中。在游戏中，你必须收集尽可能多的干净的记忆芯片来更换已被病毒侵染的，搜集得越多，你在下一关中可以使用的时间就越多。

下面详细介绍一下在游戏中会遇到的各种物品。

小能量补充块：黄色立方体，可补充少量能量。

大能量补充块：红色立方体，可补充大量能量。

能量储存器：黄色圆柱体，可提高能量的上限。最多可拥有四个。

额外生命：带花纹的黄色三角，可在你被打死的时候让你重生或时间限制到了的时候再给你三分之一的时间，不过使用后能量储存器会只减少一个。最多可拥有三个。

记忆芯片：带“六条腿”的蓝色长方体，可在每一关的关底及关中的病毒清除站处更换被病毒侵染的芯片，使计算机恢复记忆。

病毒清除站：蓝色盆状装置，站在它前面按“SPACE”键，可用你现在拥有的记忆芯片来清除病毒，

为你重新获得时间，同时自动替你存一次盘。一小关只有一个。

武器可随时在地上拾得。另外，在一些物品和秘密房屋中也会有武器及上面提到的所有物品，但必须搜索才能得到。另外有一点十分重要：随着你的走动，游戏会自动进行视角变换及画面跟进，由于画面推进而移到画面外的物体，你就再也不可能得到了。有时这可是致命的，因为有一些武器得不到便无法过关。为了避免这种情况出现，应做到拿物品时“先拿后面的再拿前面的”。

好了，下面就让我们一同进入这个奇幻的时空世界中去吧。

时代一：史前

Ⅰ：面对剑齿猛虎的时候，绝对不可退缩，不要妄想你可以严密地防守住，它总能找到机会扑中你的，要以迅速凌厉的攻势尽快结果它，才能将损伤降到最低。其实，不仅对猛虎是这样，对待其它一切敌人都必须如此，谨记“只能进攻，不能后退”。地上的石头和敌人向你投掷过来的石头都可以捡起来去打击敌人，而且投掷完了之后可以再捡再投。以后关中的飞镖等武器原理相同。


做一次“打熊英雄”

Ⅱ：走到峭壁前，按“SPACE”键可以爬上去。打老虎的时候，不要用长枪，它很难刺得到老虎，用木棒比较好，或者直接用拳脚打也成。打最后那只大熊的时候，勇敢的朋友可以用大头木棒，虽然挥舞起来很慢，但攻击力奇高，趁它人立的时候，猛击数棒，即可结果它的性命，不过要冒一些风险。谨慎的朋友最好用长枪，多花一点工夫，也能把它打死。

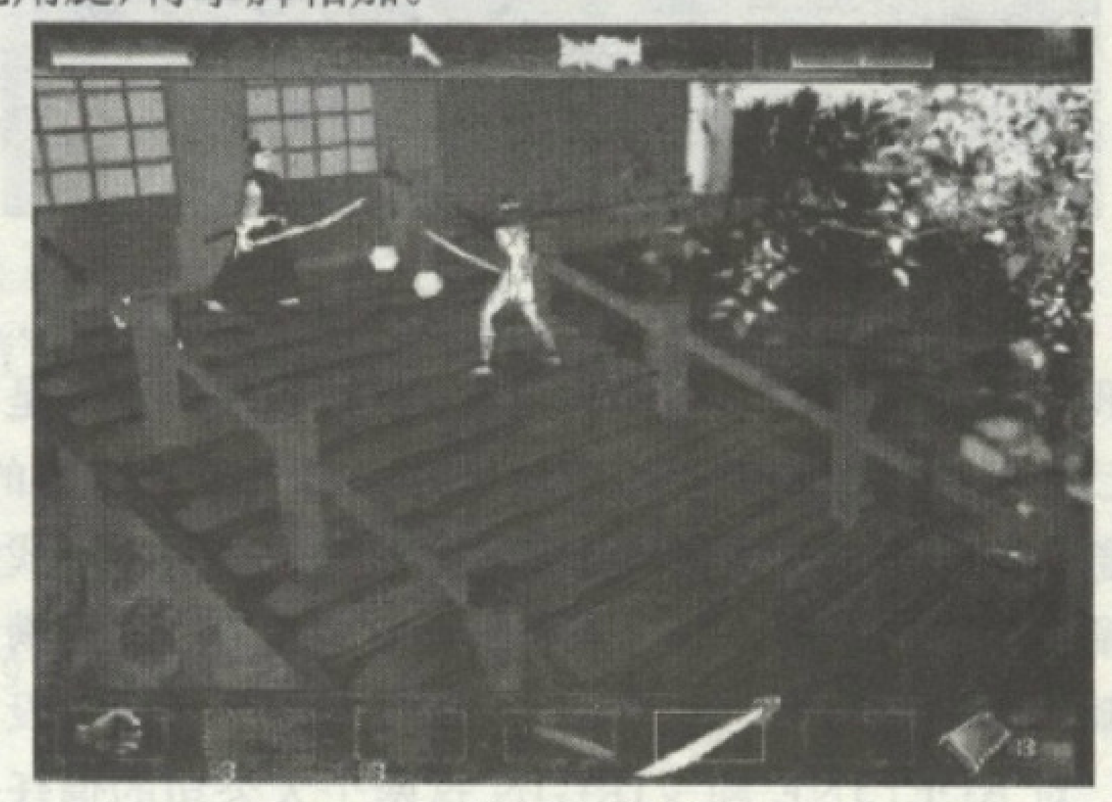
时代二：罗马帝国

Ⅰ：首先，右侧的能量储存器一定要吃到。在用剑和敌人战斗时，不要只是直上直下地劈，敌人会防住的，试试左右的削、砍。三种攻击方式交替使用，效果最好。其它武器也是如此。进城堡时闸门会落下，要快速通过。另外，对付推车轮的家伙要当心，一旦被车轮击中就会连续损失能量。

Ⅱ：对付开始时的大批士兵，不要怕，冲进敌人群里战斗吧，尽量横向用剑，可一剑攻击多个敌人。在铁闸落下后，向前走会有路。最后在斗牛场中与疯牛搏斗时，不要用盾和叉，使用斧子效果最好。

时代三：幕府时期的日本

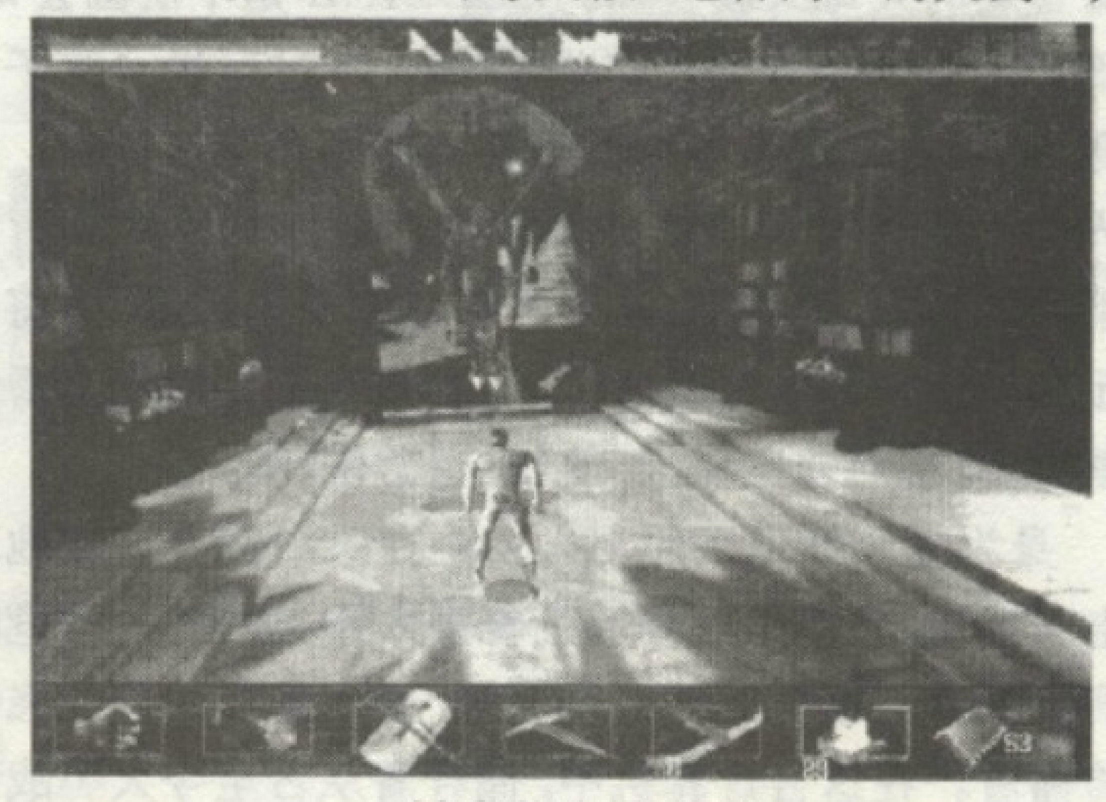
Ⅰ：开始时石柱下有大能量补充块。对付使飞镖的女仆，要冲上去打，离远了只有挨打的份。对付武士不能光用腿，得拳脚相加。


剑下不留情！

Ⅱ：屋中的伞下有能量补充块。打死巨龙之后，推动香炉，可发现一秘室入口。下到秘室中，打死里面的所有黑衣武士，再回到地面上来，即可过关。秘室中右侧的石像下有能量补充块，左侧的石像下有一把长日本刀。

时代四：中世纪的欧洲

Ⅰ：链子锤抡起来有些慢，似乎还不如空手打好。胖乎乎的传教士向你仍过来的木桶一定要躲开，被击中的话会掉不少能量。在狭窄地形作战的时候最好把敌人逼到角落里，让他无路可退，一顿猛刺猛砍，他还来不及还手就报销掉了。打死一个拿链子锤武士后，在他身后的暗道里可以得到一把弩和五支箭。弩这种武器很有用，可以远距离攻击，在远处先一箭把敌人射个半死后，再跳过去跟他近身肉搏，可省掉不少麻烦。其它的远距离攻击武器的使用方法与弩类似。地窖门口的大剑一定要


关底的红色飞魔

捡，除了这把剑外，其余的任何武器攻击地窖中的钢甲武士都没有效果。打死钢甲武士后，推一下棺材旁的墙壁，可来到一间秘室。一定要在打死秘室中的巨斧武士之前把地上能吃的东西都吃了，否则他一死，你就吃不着了。

Ⅱ：开始时左边暗道里有能量补充块，木桶中有箭。打豹子最好用剑和盾，在书架上的魔法药水一定要得到，只有用它才能杀死巫师。想要取到小桌上的能量储存器，必须从有椅子的这边跳，从别的方向跳不上去。打红色飞魔很简单，趁他落地时，用魔法药水猛攻即可。这关时间很紧张，要迅速一些才行。

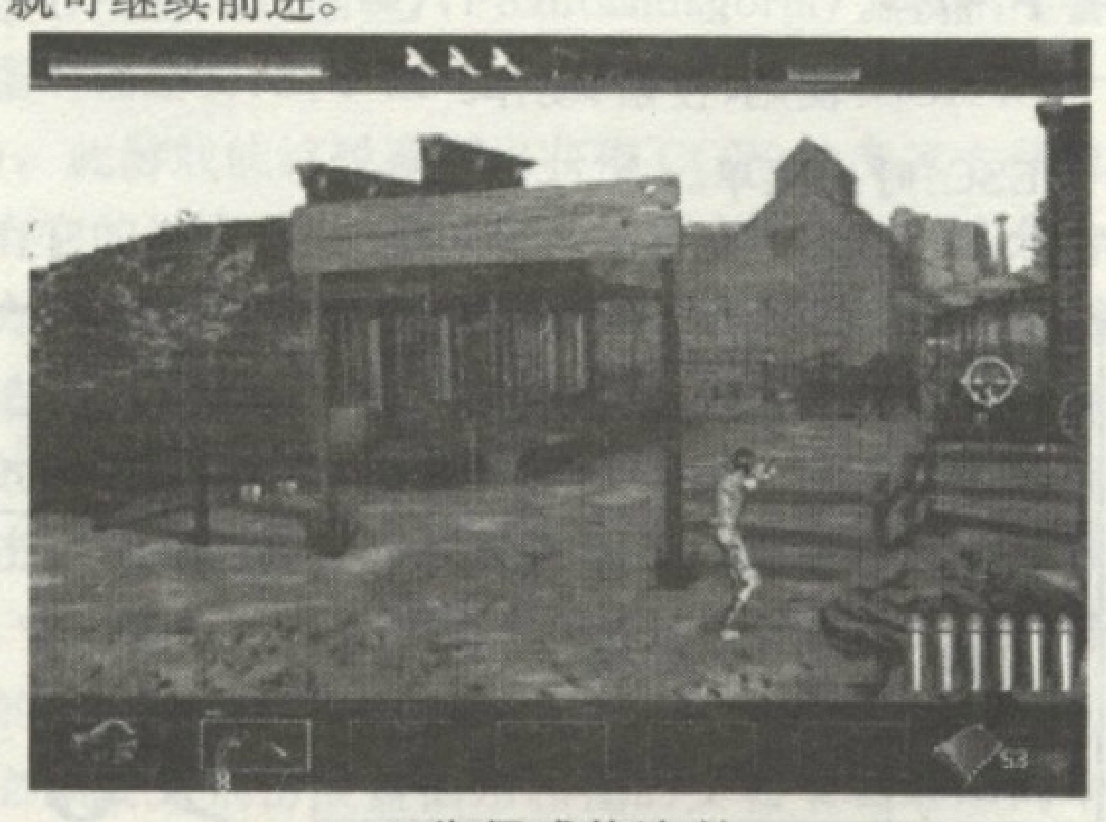
时代五：CONQUISTANDORS 帝国

Ⅰ：船舱中左边的炮下面有子弹。船长的剑术很高明，在拼剑以前得先打他一枪会事半功倍的。

Ⅱ：带钉木棒攻击力很高，用来打野人和打山蚂蚁都很趁手。一路上有很多断崖，需要跳跃才能过去，不要冲得太猛，否则会因收不住脚而摔下去。消灭祭师和被祭祀的女子后，推动墙上的石墩可发现一条路。打死国王和卫兵之后，坐在王座上，可升到天台。干掉星象师，在望远镜上看一看，即可过关。最后的几个敌人比较难缠，应多利用手枪和吹管箭。这关中有不少秘室，担心时间不够的话可以不进。

时代六：美国西部

Ⅰ：趁那个牛仔还没睡醒，三拳两脚打死他，把枪抢过来，木桶旁有子弹。酒吧可以进，里面的牛仔有一杆双筒猎枪。手枪和来福枪看上去似乎作用差不多，不过来福枪的射程要比手枪远，威力也要大一些。打高处的敌人时，多移动一下前后距离，否则有可能打不到。一幢高屋的二楼有一个家伙不断地扔雷管炸你，趁着雷管刚落地还没爆炸的时候把它捡起来再扔回去，可以把屋子炸塌，就可继续前进。



牛仔式的决斗

Ⅱ：进小木屋后会立即有一矿工跟进来，屋里地方太小，长枪展不开，应换手枪作战。进第二个矿坑中，只要开一枪，石头就会掉下来把那个矿工压死。矿坑外使双左轮手枪的牛仔一定要打死，抢过他的双左轮手枪，收好。这时，突然拥出四个恶狠狠的牛仔，一边开枪一边向你围过来。有双左轮在手，你害怕吗？你左右开弓，只听得枪声大作，不一会那四个家伙就完蛋了，帅极了，真有点西部片的味道。（双左轮手枪装填满了之后一共有十二发子弹，射速很快，真有点小冲锋枪的味道，打起来很爽）

时代七：现代战争

Ⅰ：出了坑道之后要快跑，会有两颗炮弹爆炸。在这一关步枪很有用，远了可以射击，近了还可以拼刺刀。打飞机时，要站在屏幕的右下角，按住“CTRL”键把枪举起来，当飞机飞过来而且上面出现准星的时候要立即按“↑”键射击，就能把它打下来。地堡必须离近了用手雷炸。把酒喝了就可以到下一关。



对付关底的大坦克只能用火箭筒

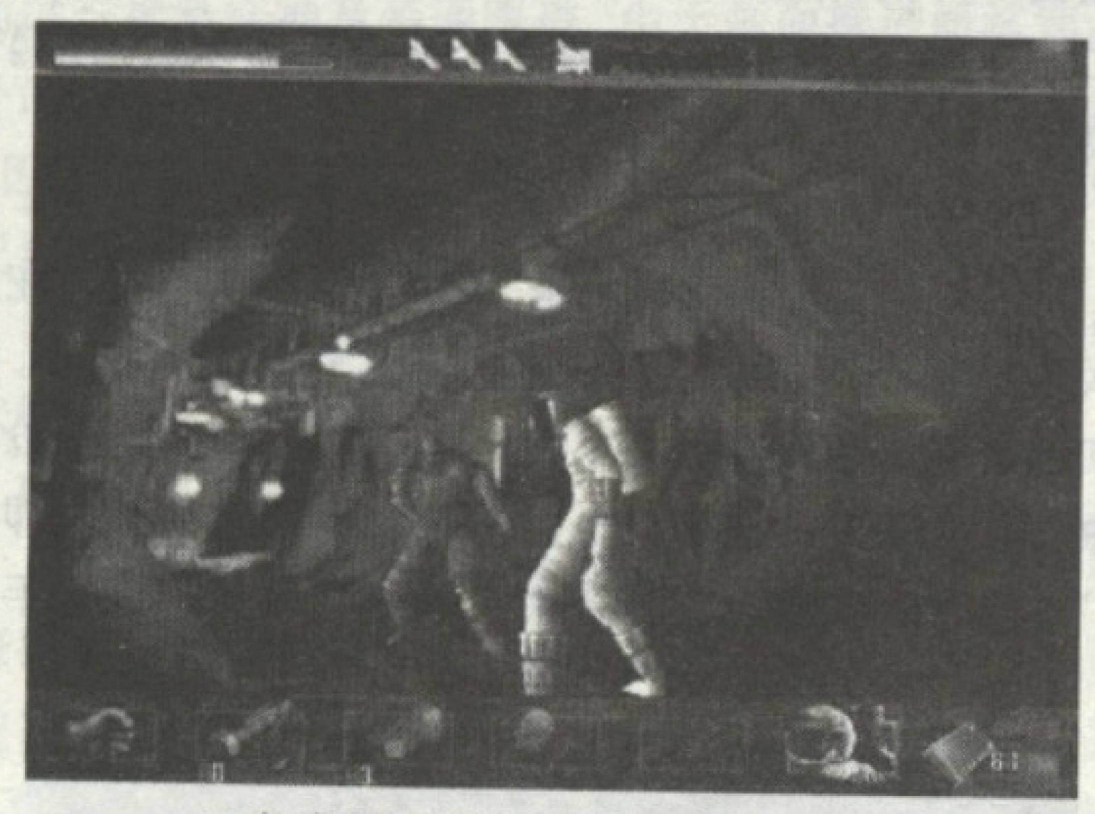
Ⅱ：开始时，敌人离得比较远，用冲锋枪很浪费子弹，用步枪就可以了。进水泥工事中按红色开关，打开标志杆。墙边麻袋下有冲锋枪子弹。火箭筒是一种不错的武器，射程远且威力大，不过一次只能装填一发，对付大批敌人时就不合适了。冲锋枪射速最快，装弹量最大，火力强劲，是游戏中最好的武器。吉普车朝你冲过来时，要朝后闪一闪。注意绊雷，很缺德，用手雷可以清除掉。最后用火箭筒打坦克时注意算提前量。击毁坦克后，到电话亭里拨一个电话就可到下一关。

时代八：未来

Ⅰ：捡起太空枪，屋角电脑下有子弹。臂炮威力很大，只是装上之后走路就会慢很多，所以走路时最好换上轻便武器。在铁丝网处不要往前走，会摔死的，应该往右面走。上电梯后按开关往下走。这个时代似乎子弹很难找，而且这里敌人的动作远不如前面的敌人灵活，所以电鞭是一件很不错的武器。从舷梯爬上飞船，从舱门进去，可以到下一关。

Ⅱ：打太空怪兽多用电鞭。在病毒清除站旁的柜子

里有一件太空服，必须拿到它。打太空怪时必须穿上太空服，否则攻击无效。注意，太空怪有时会装死，必须把他的能量打光才可以放心。铁门前的桶里有五个手雷，用一个炸开铁门（只能用一个，其余四个以后有用）。打最后的巨妖，只能用手雷，并且四个都得用上才能把它打死。



△太空服虽笨重但防护力相当强

随着一声奇异的响声，主人公越变越小，逐渐进入了电脑的内部。至于以后发生了什么，朋友们，你们还是自己去看看吧！

当我们陪伴着"时空游侠"走完它全部旅程的时候，我不禁要再一次感谢这个游戏的制作者们，他们为我们带来了一个多么优秀的游戏啊！

本游戏跨越了人类历史上的八个时代，从过去到今天直到未来，将一部人类文明史，特别是武器发展史展现在我们眼前，场面宏大，气势磅礴。在游戏中，你不仅可以观赏到诡秘的原始丛林、阴森的欧洲城堡、荒凉的西部小镇和萧瑟的武士宅邸，还可以领略到各个时代，不同地域的风土人情。让你感到这部游戏除了娱乐性之外，还包含了很大的文化气息。

游戏的设计极其精细，你可以发现，不同敌人的动作及战斗习惯是完全不同的，你不可能找到有任何两个动作完全一样的敌人。武器的设计更有独到之处，使用不同的武器，会有不同的攻击姿势，如日本刀着重于劈、砍，欧洲剑更多的则是刺和削。研究武器的招式会使得玩家兴致大增，而这，也正是《时空游侠》这个游戏最吸引人的地方。

《时空游侠》的画面华丽异常，由于使用了 ADELINE 公司新一代的 3D 引擎，不仅保证了人物的立体感，还消除了《双子星传奇》中那种人物圆乎乎的现象，拟真度非常高。更为难能可贵的是，《时空游侠》以如此优秀的画质，640×480 的 256 色分辨率，在 486/66、8M 内存的机器上就能有上佳表现，真是广大玩友的福音。

音乐不用说了，玩过《双子星传奇》的朋友一定会放心的，除了精彩还是精彩。音效值得一提，欧洲古堡里的钟声、日本庭院里的风声、原始丛林里的野兽叫声，这一切的一切都让你有强烈的身临其境的感觉。武器声更是维妙维肖，同样是枪，猎枪沉闷的"砰砰"声、来福枪响亮的"啪啪"声、冲锋枪清脆的"哒哒哒"声有着明显的不同，甚至同样是剑，短剑和长剑砍在敌人身上的声音都不一样，不信，你去听听看。游戏制作者考虑得真是周到极了。

看来，从任何一个方面看，《时空游侠》都是一款足以让所有玩家满意的游戏，还犹豫什么，赶紧去找一张来玩吧。

为了保卫未来，历史就是你的战场！！时空游侠们，拿起你们的武器，让我们出发！

附录：键盘控制（虽可自行设置，但采用默认设置较好）

↑、↓：前进、后退。

→、←：右转、左转。

CTRL 加方向键：攻击（冷兵器）。

CTRL 加↑：射击；CTRL 加→、←：瞄准；CTRL 加↓：装填（弓弩及枪等）。

ALT 加↑：前跃；ALT 加↓：后跃；ALT 加→、←：右闪、左闪。

Z、X：选武器。

1、2、3、4、5、6：直接选武器。

P：暂停。

SPACE：使用、搜索、动作。

ESC：呼出菜单。

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	动作
画面	★★★★★		总评：
音响	★★★★		90
操作	★★★★		
剧情	★★★		
娱乐	★★★★★		晶合实验室



北京　欧阳军

在美国，《电脑游戏世界》（Computer Gaming World）月刊是游戏类杂志中的佼佼者，它和《个人电脑》(PC Magazine)杂志一样，同属ZD出版公司(Ziff-Davis Publishing Company)旗下。由它推出的游戏排行榜、游戏点评等栏目在当地游戏界都是极具权威性的，所以由它出面组织的评选自然也是以权威的面目出现。下面给大家介绍的这款游戏就是由该杂志的众编辑评选出的本年度最佳游戏大奖获得者。



△游戏中的景物全部采用实拍镜头

Sierra公司在93年底推出《狩魔猎人》(Gabriel Knight——The Father of Sin) 大获成功后，经过两年的潜心准备，以《幽魂》(Phantasmagoria)为技术准备和市场的铺路石，终于在96年推出了《狩魔猎人II——心魔》。此游戏能够脱颖而出获得CGW的专家大奖自然是有它的过人之处，整个游戏采用真人演出和实景合成的方式制作，运用大量的高新技术和六光碟的大容量，构造了一个结构严谨，内容充实的冒险故事。游戏在情节的编排、图像的处理和音乐的制作上几乎可以用无懈可击来形容，其制作水准不亚于一部好莱坞的经典大片，它也使Sierra公司无可争议地成为制作此类冒险游戏的大哥大。故事的情节是这样的，为解开人狼之谜，玩家必须要分别扮演盖伯尔和他的女秘书葛瑞丝两个角色，从两条不同的支线开始调查，直到游戏的后半部分才能合二为一，通过共同努力，完成这次历险。因此，如果要象以往一样，写一份内容详实的攻略无异于是写一部惊险小说，因此笔者尝试用一种新的方式来写这份攻略。我在下文中将不再叙述故事情节，而只是给玩家列出每一章的概要提示，也就是在游戏中玩家必须要完成的工作，而把编写这部惊险小说的乐趣留给每一位玩家。

第一章（盖伯尔）

1. 在村民赫伯家，打开地上的旅行包，拿出葛瑞丝的来信、皮夹和收录机等物品并一一查看。在桌上给葛瑞丝写信。看桌上的报纸，可了解一些有关案子的情况。

2. 在门旁衣架边的墙上看到赫伯留下的便条，并在镜子下找到车钥匙。

3. 来到屋外查看事发现场，发现一小撮狼毛和一只狼脚印。进工具间找到一些水泥，返回现场用水泥制作印模。

4. 开车到车站，再乘车到动物园。在动物园查看，在狼舍前与饲养员托马斯交谈后，到克林曼博士的办公室探访，对克林曼博士进行录音访谈。

5. 返回赫伯家，利用录音机、访谈录音带和一盒空白录音带剪接（Splice & Transfer）出一盘内容为：Thomas? Herr Doktor Klingman here. Show our wolvers to Mr. Knight. 的新录音带。

6. 返回动物园，溜到克林曼博士的办公室，趁没人翻查博士的外衣，找到一张复写收据。然后用剪接的录音带通过桌上的对讲机与Thomas通话。在狼舍与Thomas会面并获准进入参观，从一只叫玛格丽特的狼身上看到动物园的标牌并取得狼毛标本。

7. 返回赫伯家，通过镜子查看从克林曼的外衣中找到的复写收据。

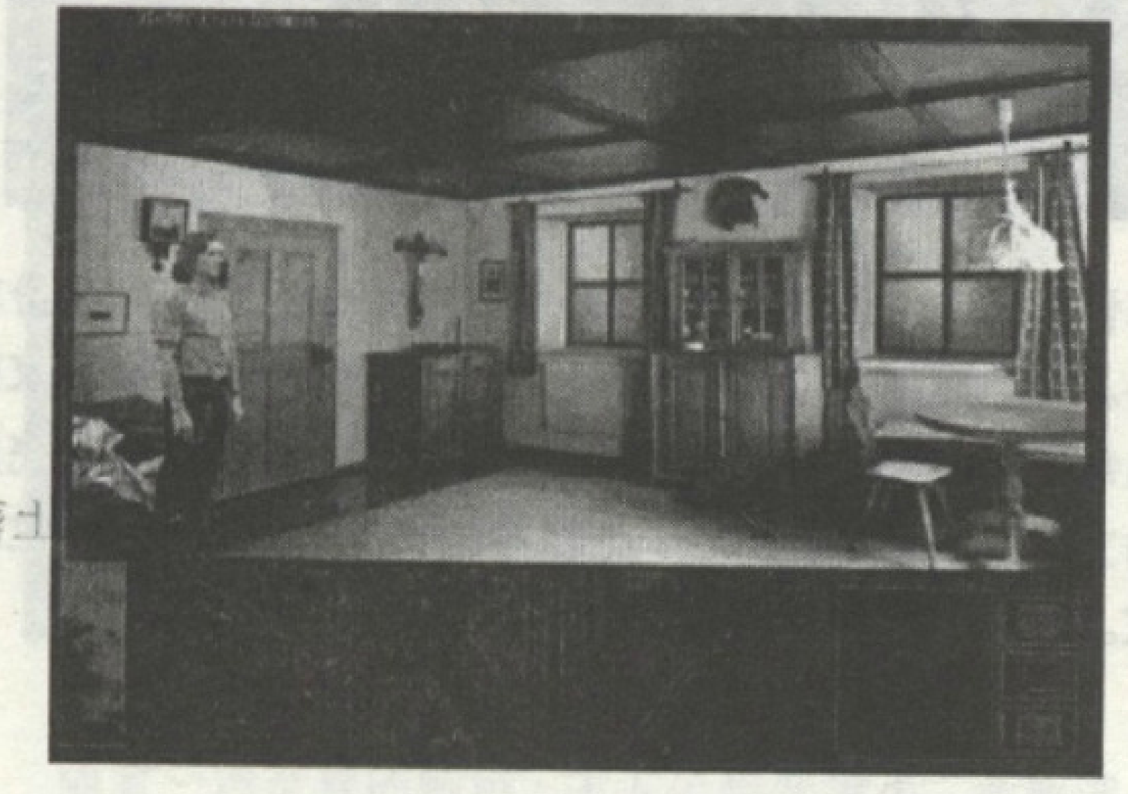
8. 去市中心，到家族律师尤伯格朗的办公室与之交谈。按律师的指引去大学将狼毛和狼脚印交给马歇尔研究，并得到相关的实验证书。

9. 离开大学到市中心广场邮局给葛瑞丝发信，随后到警察局。

10. 到猎人俱乐部与接待员交谈，被拒绝入内。返回律师办公室取得家族身份证明后再到猎人俱乐部。

第二章（葛瑞丝）

1. 葛瑞丝在城堡中发现书房的门紧锁着，到大厅与格兰黛交谈后到镇上去。



☆界面看起来和《黑暗之虫》相似

2. 在小镇饭店与老板沃那交谈盖伯尔的案子和人狼的传说。而后到小镇办公室与镇长交谈。

3. 返回城堡，检查壁炉，拿起壁炉台上的螺丝刀，尝试触动壁炉中的按钮，发现密道。进入密道在右侧发现格兰黛的卧室，查看其中的壁橱，可拿到书房的钥匙。

4. 返回盖伯尔的房间，进入书房去查看各种相关书籍和手稿。给巴克雷教授打电话（用物品栏中教授的名片点击电话）试图了解有关鲁德维格的情况。

5. 到镇上与镇长交谈，然后到土牢独自查看一番。返回再次与镇长交谈，得到镇长写的便条，拿着它到圣乔治教堂交给牧师，取得资料后再次返回镇长处。

6. 随后到小镇饭店与老板谈论有关鲁德维格的情况。

7. 返回城堡，给盖伯尔写信（点击桌上的打字机）后到大厅向格兰黛要盖伯尔的地址（用信点击格兰黛）。

8. 去小镇邮局寄信。

第三章（盖伯尔）

1. 看报纸知道又有新的案子在市中心发生。查看在猎人俱乐部得到的范格劳的名片（范格劳的家在地图上被激活）。

2. 到律师的办公室得到葛瑞丝的来信，看信后与律师交谈有关鲁德维格的情况。

3. 到市中心广场表店（在最左边）买一只闹钟（选表后用皮夹点击店员）。

4. 到市中心的案发现场，试图与警长搭讪（用实验报告和名片点击警长）未果。为引起警长注意开始与现场的记者交谈（向记者出示实验报告）。警长终于同意今天晚些时候在警局与盖伯尔见面。

5. 去猎人俱乐部，与接待员交谈。为引开接待员，到俱乐部后厅将闹钟定好放到那里后返回前厅。闹种响，骗走接待员后查看他的桌子及抽屉，拿到钥匙。接待员返回后再次赶往后厅，用钥匙打开地下室的门。而后故技重演设置闹钟返回前厅，骗开接待员再将钥匙放回原处。等接待员回来后再次到后厅。

6. 进入地下室，四处仔细查看。

7. 在猎人俱乐部大厅与范泽尔交谈后，离开俱乐部到范格劳家去拜访。

8. 从范格劳家出来后如约来到警察局与警长交谈，查看地图得到一位当事人格劳斯伯的电话号码。

9. 回到赫伯家给格劳斯伯打电话。给葛瑞丝写回信。

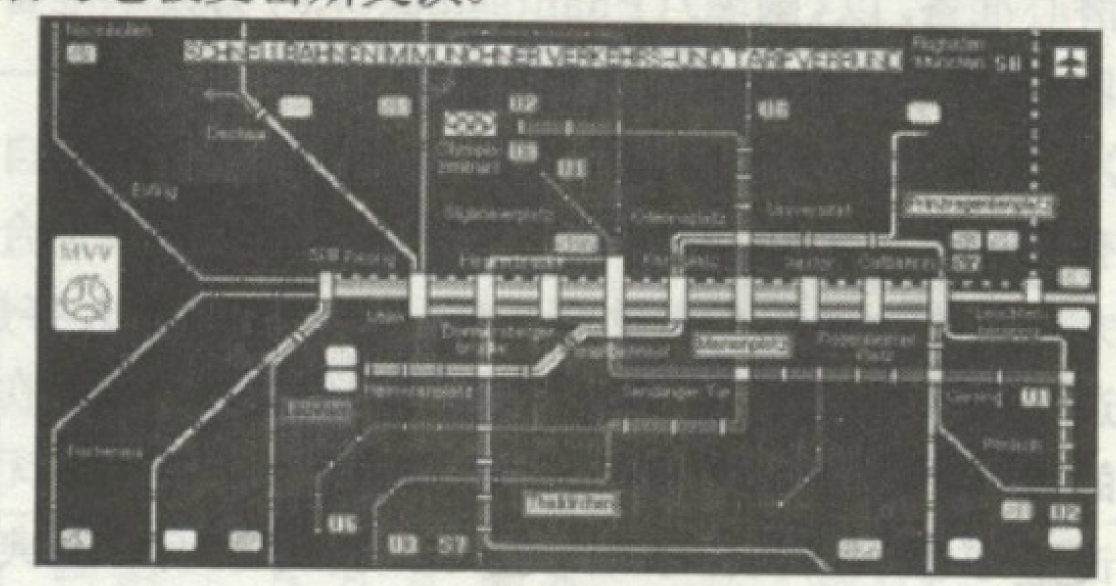
10. 到律师办公室与律师谈案件情况并请他协助调查失踪人员。到市中心的邮局给葛瑞丝寄信，然后去猎人俱乐部。

11. 在俱乐部与各位有关人员交谈了解情况，并得到去打猎的邀请。设法接近范泽尔和克林曼未果，于是为打探情况心生一计，拿本杂志将录音机藏于其中，将杂志放在二人附近。

第四章（葛瑞丝）

1. 在书房看鲁德维格的传记。

2. 到镇上的邮局得到盖伯尔的来信，然后到小镇饭店与老板史密斯交谈。



☆城市交通图

3. 到圣乔治教堂，看到格兰黛在沃夫冈的墓前，突然意识到自己误解了她和盖伯尔的关系。于是回到城堡进入密道，在后院采几朵野玫瑰返回教堂献给沃夫冈，格兰黛与葛瑞丝和解。格兰黛将汽车钥匙交给葛瑞丝（Neuschwanstein 城堡和 Herrenchiemess 在南巴伐利

亚的地图上被激活)。

4. 返回城堡,驾车去Neuschwanstein(新天鹅城堡),在城堡各处(客厅、卧室、起居室和小教堂等地)仔细调查,了解鲁德维格的一生。

5. 驾车去Herrenchiemess,与接待员交谈、购票。在各个展室参观,详细学习。最后再与接待员交谈有关鲁德维格的情况及他与音乐家瓦格纳的关系(瓦格纳纪念馆在地图上被激活)。



⌂主角心爱的大众汽车

6. 返回城堡,得知巴格雷教授来过电话。到书房读鲁德维格的传记,给巴格雷教授回电话,得到道密尔的电话号码,给道密尔打电话约定见面(斯坦堡斯在南巴伐利亚地图上被激活)。

7. 前往斯坦堡斯向道密尔了解有关黑狼、鲁德维格和打猎的事情等。

8. 到瓦格纳纪念馆仔细四处查看,交谈获得相关的情报、信息。

9. 返回城堡与格兰黛交谈,到书房给盖伯尔写信。为找鲁德维格的日记给巴特尔出版公司打电话(用鲁德维格的传记点击电话),得到盖伯尔的电话号码,给查伯尔打电话。

10. 到小镇饭店与史密斯夫妇交谈。

11. 到小镇邮局发信。在圣乔治教堂外采两朵新开的百合花后来到教堂前的水池,将百合花投入,鲁德维格的灵魂现身。

12. 返回城堡,得知鲁德维格日记的传真已到,去小镇邮局拿到传真,仔细阅读所有日记。

13. 去瓦格纳纪念馆,将日记给管理员看。

第五章(盖伯尔)

1. 到市中心的小商厅买点香肠,然后去猎人俱乐部拿回放在杂志中的录音机,再次来到律师的办公室。

2. 从律师处得到葛瑞丝的来信,和律师交谈了解有关失踪人员的情况,而后请律师将自己录到的谈话内容由德文翻译成英文。最后,告辞去警察局。

3. 与警长交谈,将范泽尔的录音放给警长听以得到信任。警长得到格劳斯伯的帐本。查看一下(道恩的地址在地图上被激活)。当警长问猎人俱乐部的名称时,谎称为“Friendly Wanderer”,然后,离开警局去找道恩。

4. 敲门,道恩出来,但极不合作。得知道恩需要钱。到律师办公室拿了一笔钱后再返回道恩家,将钱给他得以继续深入调查。了解到他和格劳斯伯的交易,到隔壁去查看关狼的笼子,笼子内的稻草,发现笼内有动物园的标牌。把在小商店买的香肠放在笼子的尽头以引开小虎,拿到标牌。

5. 到猎人俱乐部与众人一起去打猎。在猎场接待站查看,发现范泽尔将卧室紧锁。去找范安格那(二楼左手),与之交谈,了解俱乐部、格劳斯伯以及范泽尔等有关情况。

6. 进入葛瑞斯的卧室(右手第三间),从壁柜中拿到绳子,从窗户向外查看,发现一处突起,利用绳子和突起翻到墙外,从窗子进入范泽尔的房间。在床头柜上范泽尔的记录本中发现格劳斯伯的信,在浴室发现脚印。原路返回葛瑞斯的卧室。

7. 到大厅与汉内曼交谈了解情况。去克林曼博士卧室,将在道恩处得到的动物园标牌给克林曼看。

8. 去森林,熟悉环境,在第五区查看狼印。再到第九区查看狼印,发现树篱挡路。回到马房,在马房拿到大



⌂被狼叼走的可怜女孩

剪刀。返回,用剪刀剪开树篱,进入洞穴。因为光线太暗,回到大厅,在壁炉上拿到火柴和灯笼,再返回洞穴用灯笼查看(用火柴点击灯笼),发现范泽尔。

9. 跑回接待站去找范格劳(右手第一间),带他来到洞穴。

10. 用护身符将范泽尔逼向峡谷,用枪击毙范泽尔。

第六章

第一部分(葛瑞丝)

1. 在小镇土牢,葛瑞丝查看盖伯尔的伤势,与盖伯尔交谈。

2. 到小镇邮局得到范格劳的来信,然后到小镇饭店与史密斯太太交谈,取一些早餐。

3. 到 Altotting, 在小教堂左边发现一些忏悔用的银饰。到右边的牧师办公室,与牧师交谈,向捐款处捐款(用皮夹点捐款的篮子)后拿一小瓶水。

4. 去新天鹅城堡, 在起居室, 看到一群参观的小孩。为引开管理员,将小瓶水倒在椅子上。进入卧室,等管理员离开后, 打开起居室门右边的嵌板得到歌剧本1。进入洞穴,等管理员离开,在靠左墙的嵌板中得到歌剧本2。

5. 进入练唱室,为引开练唱室的管理员,返回城堡从盖伯尔卧室中拿上枕套,到土牢中用早餐和枕套抓到鸽子后再赶回纪念馆。

6. 放开鸽子引开管理员,到走廊边上,从墙中央的嵌板中得到歌剧本3。

7. 到圣乔治教堂, 看到格兰黛献给沃夫冈的银心饰物。回到城堡与格兰黛交谈,再返回教堂,从沃夫冈棺木上拿起银心。

8. 再去 Altotting 牧师的办公室, 与牧师交谈, 使用银心,与牧师一起进入神坛。将银心放在神坛上的礼物盒内。这时起风了,打开向外的门,灯灭,将墙边的椅子移向壁橱。从中得到鲁德维格遗物中的一卷图表。

第二部分(两个月后)(葛瑞丝和盖伯尔)

1. 在剧院大厅,拿起节目单,查看歌剧的海报。到办公室, 与盖伯尔交谈, 得到座次表、眼镜和一张任务表。接着前往礼堂。

2. 在礼堂中与演员交谈, 警告他今晚可能会有些骚乱,请他无论如何不要停止演出。与工人谈论吊灯的安装。查看瓦格纳的图表,发现一处标有"X",似乎是用来安排范格劳的,拿现在的座次表与之对照,确定"X"为现在的包箱"Mittelloge",于是前往查看。

3. 在座次表中确定位置,前往照明室。从照明室查看礼堂,打开灯,将灯光对准包箱。

4. 到前厅告诉引位员要将范格劳和警长带到"Mittelloge"包箱(用座次表点击引位员)。然后到后台拿绳子。去地下室。

5. 在地下室2号房拿到钥匙,然后到5号,进道具室。在道具室拿到标有"Private"(请勿打扰)的牌子,用钥匙点击道具室的门。而后来到火炉室,将煤填入炉内,点燃并调旺炉火。然后前往前厅,开始入场,将盖伯尔移到道具室。

6. 跑回办公室, 更衣 (点击演出服)。与警长交谈后, 前往灯光室, 确认范格劳在包箱内 (用眼镜点击包箱)。歌剧第一幕开始

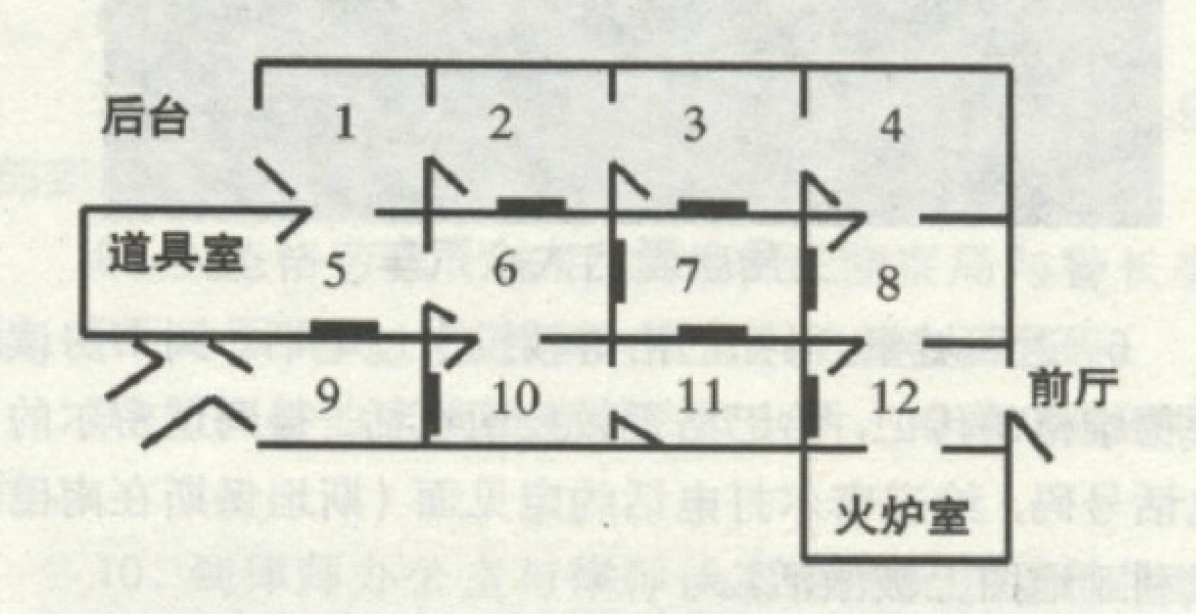
7. 到二楼中央的走廊, 关闭 "Mittelloge" 包箱的门,用绳子将门缠住。将"请勿打扰"(Private)的牌子挂在门上盖住绳子。

8. 歌剧第二幕开始,玩家开始扮演盖伯尔。推开道具,露出排气道,用匕首打开盖子。爬过排气道进入地下室9号房,接着到后台,点击滑轮得到胶带。然后到化妆间去。

9. 在化妆间, 点击衣架, 换上戏装。拿起化妆台上的粉撒在镜子上。藏到幕后,等演员进来后袭击他,然后用胶带缠住他的嘴。

10. 歌剧第三幕开始。

11. 在地下室设计一条通道, 范格劳只有一条通往火炉室的路可走,别无选择。(这是本游戏的最后难点,解决方法请参见地下室的地图)



[开始盖伯尔在1区, 范格劳在12区。盖伯尔从1区到5区再到9区, 关上a, 到10区, 关上b, 到12区, 关上c,到8区,关上d,到4区再到3区然后到7区,关上e,关上f,到11区,关上g,到10区再到6区,关上h,到5区再到1区,依次到1、2、3、4、8、12区,从而抵达火炉室。]

12. 将范格劳赶到火炉室, 警长和葛瑞丝先后到达。

13. 点击葛瑞丝, 转而控制她, 由她打开火炉的门。

14. 点击盖伯尔, 当范格劳攻击警长时, 跃起将范格劳撞入火炉。

15. 全片结束。你可以慢慢地欣赏片尾精彩的影片。

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	冒险
画面	★★★★	总评:	
音响	★★★★	84	
操作	★★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★	晶合实验室	



陶林的秘道

上海 流星雨工作室

自古英雄出少年，今天我要说的就是一个古老的少年英雄的故事。话说很久很久以前(公式?)，有一个美丽的国度，这里充满友爱、团结、和平的气氛，可以说是国泰民安。年轻的国王夫妇刚添了一个可爱的王子，生活对他们来说是那么美好。然而中国有句古话叫作"福到祸到"，于是在一个雷雨交加的夜晚，邪恶的巫师害死了这对幸福的鸳鸯。或许是天意，他们的结晶——王子被一名侍女救离了城堡……

一转眼，时光飞逝，王子长成了一个英俊潇洒的美少年(好妒嫉噢!)。他和养父母过着无忧无虑的田园生活。也许故事原本会到此为止，谁知半路杀出了个老巫师，意欲加害于陶林一家。大概又是天意，王子再次幸免遇难，而养父母却不幸被掳走。为了救回父母，他毅然踏上了这生死未卜的征途，故事也就这样发生了。



刚走了几步，陶林就觉得自己除了好伙伴布基(BOOGLE)以外一无所有。这怎么行，得回去好好准备准备。于是他回到小屋，取下竹竿上的绳子和树桩上的利斧。推门进屋，一种亲切的感觉一下子就涌上心头，回想起昔日美好的生活，更坚定了他要找回父母的决心。在父亲的座位旁的小桌上，陶林找到了父亲曾用过的烟草袋，并在母亲心爱的座椅旁的针线篮中抓到了一条调皮的小虫。最后再望一眼这曾热闹非凡的小屋，陶林向着远方出发了。

陶林边走边想着先前遇到的那神秘老者所说的，他说看到一阵怪风卷走了他父母并说这很可能是深居地下世界的露茜娅娜(LYCENTIA)女巫所为。因此陶林决定前往未知的地下世界。



☆开始冒险的征途

在森林尽头，陶林找到了地下世界的人口，可是大门却紧锁着，陶林照着门边告示牌上所说的用斧子劈开了门前的水晶，果然立刻就有个小老头冲了出来。虽和他说了不少话但陶林还是无法进去。陶林情急之中慌称自己是前来换班的，那小老头一听换班人来了，欣喜若狂地将陶林迎了进去。本以为大功告成，谁知这里竟有为前任准备一顿大餐的习俗，这可苦了陶林。

小老头首先喜滋滋地点了份草莓汁开胃，陶林费了九牛二虎之力才在路边的树丛中找到了草莓。小老头喝了草莓汁后胃口大开，又点了一道泥炒蚰蜒。陶林很快就在一棵大树下发现了一群蚰蜒，但每当陶林一接近它们，它们就逃得无影无踪了。正当陶林一筹莫展之际，湖



☆贪得无厌的小老头

中大树上的蜗牛兄弟说它们有办法捉到蛐蜓，但条件是要陶林替它们找一片最大的树叶，以助它们参加什么护城河奥林匹克大赛，真是大千世界无奇不有。而可怜的陶林只得照做。顺着两根树藤，陶林爬上了大树，利用先前捉住的小虫很轻松地找到了最大的那片树叶。蜗牛兄弟得到这树叶后十分高兴，告诉陶林蛐蜓最爱吃护城河底的淤泥，而它们正要去那儿参加大赛可以顺便帮陶林去找。天啊，陶林听了差点没晕过去，以这两位仁兄的SPEED，要到护城河，真不知是猴年马月的事了。那看门的小老头饿死事小，但若救不了父母，后果可就严重了。于是陶林亲自用树叶载着它们赶往护城河，并把它们放入河中。等了许久，蜗牛没等来，却等来一只八爪鱼的触手，甩了陶林一脸泥。不管怎样，总算得到了淤泥。陶林把淤泥放在树下，果然引来了蛐蜓，但淤泥仍然奈何它们不得。于是陶林让布基变成一个盒子，做成一个最原始的捕捉器。这下狡猾的蛐蜓才中了圈套。接下来该找配料了，这配料是、是、是沼泥。怎么又是泥，陶林整天和泥打交道，看来他这次跳进黄河也洗不清了。又一阵好找，陶林发现了一块沼泽地，它的两边各有一棵大树，陶林爬上了最高一根树枝，把绳子一头绑在树枝上，一头拴在脚上。然后那么一跃……虽然抓到了一把泥，但身上的包却不慎落入沼泽，自己也被吊在了半空中，

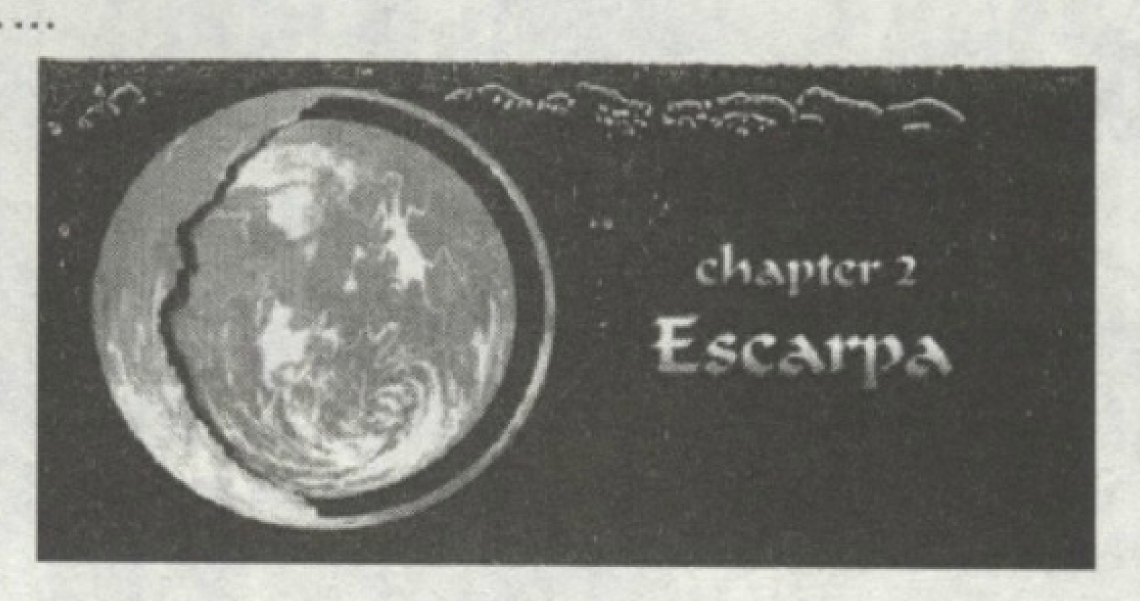


△是高台跳水吗？

上下不得。上下既然不行，那往左右吧，陶林尽量摆动身体（鼠标往右方连击）并顺势抓住了右边的一根树枝。人是上来了，可是包怎么办呢？正当陶林为如何取包发愁时，布基跳了下去，轻而易举地取回了背包。原来这家伙竟能站在沼泽上。唉，早知如此，何必当初，你说是吗？

陶林兴匆匆赶回去，要把沼泥和蛐蜓一起交给小老头，哪知他竟不要半成品，没办法陶林只能当一回家庭“煮夫”了。可是贪婪的家伙饱餐之后还要方形树根当点心，也不怕撑死！抱怨管抱怨，陶林还是为他砍来了那树根。总算这次小老头美餐之后没再提什么要求，并把陶林带到秘室。

小老头取出五块水晶，让陶林从中选择一个来启动机关。陶林随便选了一个，把它插入秘室里的控制器。经过尝试，陶林发现只要将水晶先后插入蓝、白、红三处，就能让中央的柱子全收起来。此时，边上也升起了一个“高脚杯”，里面盛满了魔粉。陶林用空烟袋装了一些，并把魔粉撒向水晶镜，只听“嗖”的一声，陶林被吸了进去……

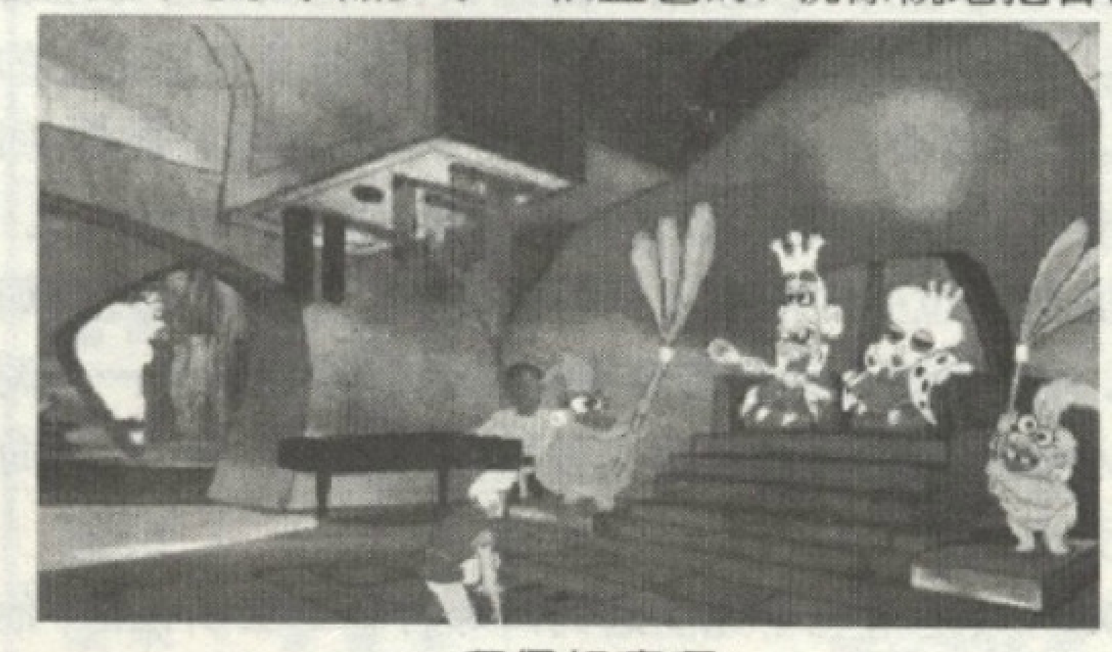


等回过神来，陶林发现自己落在一棵大树上。往下一看，哇，真高！脚一哆嗦又摔了下去……真是一落千丈啊，幸亏空中一顿猛抓，攀住了块瓷砖。结果命是保住了，却摔得也不轻。陶林爬起来，捡起了那块刚才救命的瓷砖。他抬头一望，嘿，上面还有块瓷砖。陶林一不做二不休，又以一个屁股礅的代价换来了另一块瓷砖。



△摔得好痛啊！

左边有户人家，陶林前往拜访。里面就象在演肥皂剧，引来了场外观众的阵阵笑声(《成长的烦恼》?)。向下来到小溪边，有个家伙正埋头洗衣服，陶林乘机偷偷地取走了一边衣架上的夹子。从小溪旁的山洞穿过去，陶林过了桥，见到了国王夫妇。交谈后得知这里叫艾斯卡帕(ESCARPA)，而陶林见到的就是统治这里的路普特国王。他们拜托陶林寻找公主玲娜，并交给了陶林一根镶有国王夫妇相片的项链作为信物，说着，陶林发现天花板上的七彩水晶少了一根蓝色的，就慷慨地把自己的



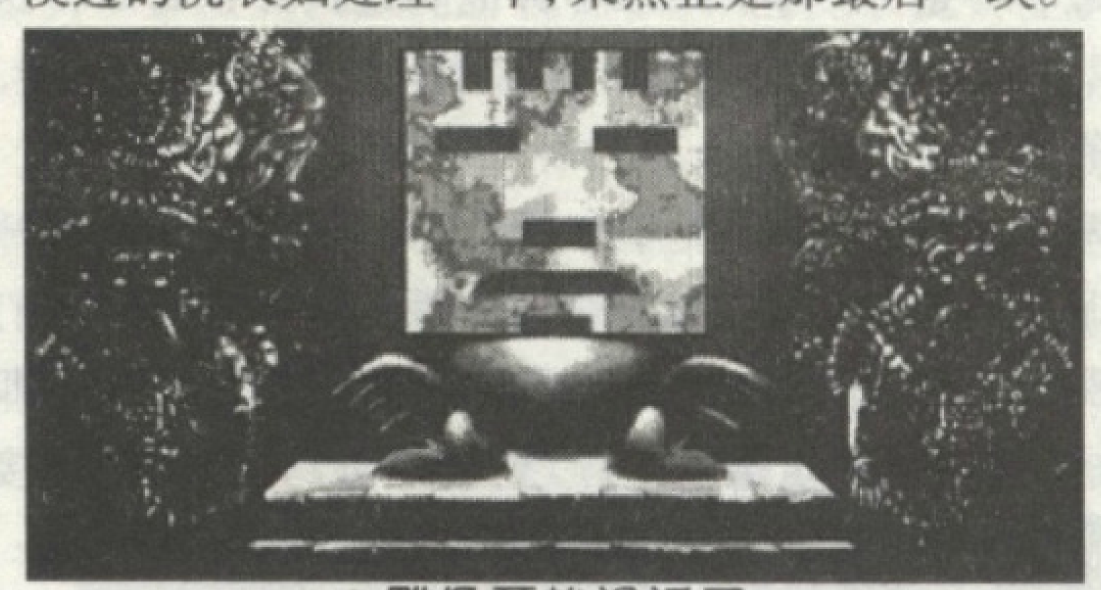
△拜得好痛啊！

一根补了上去。国王高兴之余，送了陶林一封舞会请柬。想到先前的那户爱演戏的人家埋怨从未收到过皇家舞会的请柬，陶林决定把请柬给他们送去。出门时，陶林顺手取走了桌上的肉。陶林把请柬交给了比特娜太太。她兴奋不已，答应让陶林取走他们家中的任何一件东西。陶林看了半天也不见她家有什么好东西，只有桌上的一块瓷砖引起了他的注意。显而易见，那是比特娜太太的心爱，但既然有言在先，她也只能忍痛割爱了。

道别比特娜太太后，陶林接着向下走，来到了一个类似怪兽口腔的山洞。在尽头有一块瓷砖。陶林爬进去取了出来，并发现后面似乎还别有洞天，但要他亲自进去可真有点免为其难了。因此这回轮到布基大显身手了，它先变作小虫钻了进去，再变成盏灯照亮了周围。原来里面尽是些脏东西，但陶林还是要布基变成铲子铲一些，最后布基圆满完成任务后又变成虫子爬了回来。继续往下，一只双头鹰挡住了陶林的去路。陶林略施小计，到上面把肉放入滑槽，从而引走了双头鹰。这样他乘机走了过去，然后奋力一路小跑，到了对面。可山洞里的两只臭鼬又把陶林赶了出来，唯一的选择是冒险向下爬。不过陶林的攀岩功天生一流，因此他很顺利地就到了下面的澡堂。一见没人，陶林马上开始大肆搜刮，前前后后总共找到了瓷砖、毛毯、绒扇、枕头以及一块"严攀肥婆"的标示牌。牌子旁有座梯子通向澡池，陶林本想下去大饱眼福，但也许是他觉得自己还未满十八岁，只得作罢。

回到山洞，陶林先用夹子夹住鼻子，再用毯子挡住臭鼬的"进攻"，这两个坏家伙见势不妙，就逃之夭夭了。穿过山洞，陶林看到洞外有个怪老头。不，应该说是聋老头才对，陶林叫了他三声才有反应。交谈之中，陶林得知这老头对他的坐垫十分不满意。当陶林注意这所谓的坐垫实乃瓷砖时，他就用枕头与老头做了笔令双方都很满意的交易。这样，陶林又得到了块瓷砖。回到澡堂，陶林在阳台上把毯子扔在了澡堂窗口处(这需把画面往下拉方可看见)。再用绒扇把臭气扇到澡堂里熏走众人。然后又到了布基扬眉吐气的时候了。这回它又变成溜溜球从梯上滚进了澡堂，为陶林取来了挂在澡堂墙壁上的又一块瓷砖。

回到双头鹰的巢穴向下望去，陶林看见一棵小树。他把布基从那洞里弄来的怪东西扔了上去，小树瞬间长成了棵大树。顺着树下去，陶林竟来到了一座祭坛，这儿有一座无头雕像。陶林把身上的瓷砖一一拼上去才发觉还缺少了二块。在哪儿呢?对了，皇宫的地上有一块。想着陶林就再次前往参见路普特国王，好不容易才把瓷砖要了过来。可还缺一块，冥思苦想中陶林看到了身上的那块告示牌。对，一定是它。陶林急忙跑去把那块瓷砖给小溪边的洗衣妇处理一下，果然正是那最后一块。


△雕像开始说话了

拼完整个图后，只见瓷砖拼成的头变成了雕象的头并开始说话了，最后张开嘴让陶林进去。原来这是艾斯卡帕的传送点。陶林撒出魔粉，于是他又一次被吸了进去。



这次陶林掉在了一片美丽的大草原上，可他刚一迈步就踩了个空，跌了下去。原来那草原实际上是树顶。这回摔得可不轻，陶林昏了过来。待他醒来却发觉一群小人正在捆绑他，他急忙挣扎，小人们便作鸟兽散，只有一个来不及逃走，被吊在半空中。善良的陶林友好地将他救下，这一举动赢得了小人族的好感。他们的酋长也出面向陶林致谢，并带他去看另一个被他们捕获的"巨人"。

见面才知道那"巨人"是个女孩，而她头上的饰物令陶林想到了……想到了……路普特国王的女儿玲娜。所以他打开项链上的附物，把那里面的国王夫妇照片给玲娜看(在观察物品时可打开)。果然她就是玲娜，真是得来全不费工夫。按玲娜说的，陶林用玲娜靴子里的匕首割开了绳索，并扶她起身。正当两人四日相对，即将进出


△终于见到公主了

爱的火花之际，忽然从中冒出个布基，坏了好事，真扫兴。过了一会儿，酋长跑来告诉他俩这世界也有个传送点，只是因年代久远，而且到达传送点的祭式已经失传，只有靠陶林自己去摸索了。

两人来到祭坛，只见小巫师们已各就各位了。陶林观察了一阵就发现了其中的玄机。原来只需将小巫师们按绿头巾、黄围巾、蓝袖口、红腰带的特征各排成一列即可。成功以后，祭坛缓缓上升，把他们带到了半空中，接



小巫师合唱团

下去又是什么呢？原来是要排演合唱。陶林先把小巫师们按女左男右分成两排，中央就升起了指挥台与指挥棒。然后，陶林让他们按音符由高到低排列，又唱了一次，两扇通往不同世界的门就打开了。这也意味着陶林和玲娜也要分手了。

离别，离别是伤感的，也是无奈的，但却又不得不面对。没有离别的痛苦，就没有相聚的喜悦。相信他俩一定会有重逢的那一天……



这回陶林到了一个熔洞里。在面前的柜子里他找到了一个罐子，里面是些有着阿摩尼亚气的纸。陶林用这纸擦净了柜子，才发现上面有机关。一按，洞门就开了。

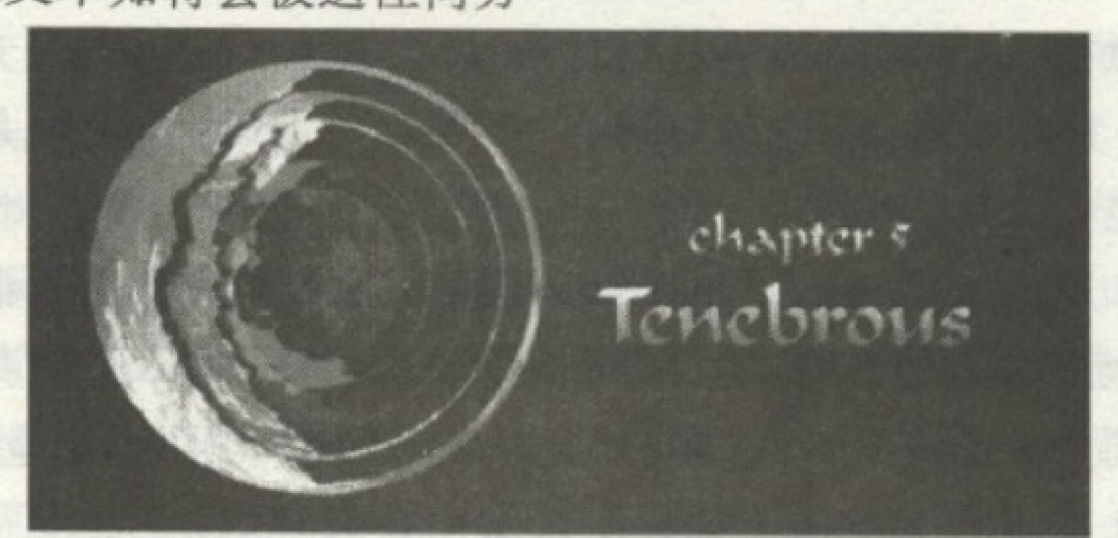
出去看看。哇，陶林给吓了一大跳。这里渺无人烟，简直就象在洪荒时代。往左有一台奇怪的机器，每按一下钮都会出来一个铁球，陶林只是往后站在地上一条线外就能接往。陶林玩得兴起，一口气接了五个，直到实在拿不动了才罢手。右边则有块翘翘板，陶林反复试验才发觉当把四只球放入左边，多余的一只扔入岩浆，同时自己坐入右边，这样翘翘板就会平衡。这时会使岛中升起一座投射器，陶林又取了一个铁球凑足份量，再进入发射勺。最后，他用匕首割断绳索把自己送到了对岸。



准备发射

可这里的处境也好不了多少，错综复杂的小路，简直把陶林弄迷糊了。他先一直往右走并在尽头拾到了一把扳手。陶林隐约看见了右上角的目的地，真恨不得一下跳过去。但路总得一步步的走，在经过了漫长的跋涉，陶林终于到达了胜利的彼岸。可又有一道炽热的岩浆阻断了去路。机灵的陶林用扳手拧开了一边冷水喷射器，利用冷水的迅速凝固，造了一座“桥”，就立刻窜到了对岸。又来到了一处九转八弯的地方，陶林凭着其坚强的毅力，认准一个正确的方向——左下方，直走下去，终于成功地冲了出去。不料，下面又有一道很宽的岩浆挡住了去路，还好这里有座装置能使岩浆中上升起许多石桩。陶林灵巧地在上面蹦来跳去，经过了所有的石桩后，在前方升起了一座木桥。

进入山洞，陶林才知道这里就是传送点。虽然入口关着，陶林很容易就发现关键在一边的水晶机关上。只要把光顺利地折射到右边，入口就打开了。使用魔粉，陶林又不知将会被送往何方……



天有不测风云，人有旦夕福祸。这次被传送出来时，陶林一头撞在了一根水管上，顿时不省人事。幸亏布基及时变成了一个有些蹩脚的护士小姐，但好歹也把陶林救醒了。清醒过来的陶林爬上窗口，并用匕首撬开，爬了出去。漫漫长道，陶林和布基只能机械地爬呀，都已经悬空了也浑然不觉，结果是显而易见的……。

高空坠下的陶林把草坪砸了个人形大洞。瞬时就有一个大头警官冲上来，以陶林犯了本地最严重的罪行——损害植物的罪名把他下了大牢。更糟的是，一直与陶林同舟共济的布基也被一只怪物抓走了。本以为会被秋后问斩的陶林，因为是异地人且又是初犯，居然被当

庭释放。

孤身一人的滋味让人不好受，缺少了布基的确让陶林多少觉得有些无助。但这更坚定了陶林与巫师斗争到底的决心。可初来乍到，陶林对这里一无所知，该从哪儿下手呢？就从身旁的向日葵开始吧，就这样陶林和向日葵阿姨攀谈起来。她建议陶林去半球剧场找一个叫达克的老头，此人嗜好收集各种奇怪的声音。不过要去半球剧场必经一滑坡，要过此滑坡非有向日葵阿姨的帮助不可。但只有替她除去根部的四条害虫，她才肯伸出援助之手。二话不说，陶林立刻埋下身子去捉虫。可那几条小虫鬼得很，陶林丝毫也奈何不了它们，只好另想办法。向前行，陶林看见了大树叔叔，他就与陶林海阔天空地聊了起来。当陶林向其诉说自己父母被掳的遭遇时，感情丰富的大树叔叔竟激动得不能自已，流下了同情的泪



△与大树叔叔聊天

水。这可是好东西啊！陶林磨了半天嘴皮子总算有所收获。陶林往回走，在一堆红花丛中摘了一朵枯萎了的树叶，并用它盛大树叔叔的眼泪。这下那些害虫可无处可躲了。陶林用眼泪粘住它们，把这些狡猾的家伙一一擒获。向日葵阿姨信守承诺，让陶林去滑坡上找她侄女——小草帮忙。来到大树叔叔旁，陶林向小草说明了来意。善良的小草欣然同意帮助他。但事情绝非陶林想象的那么容易，整个大滑坡仅有很小的一部分地是能攀登的。(用鼠标在滑坡上移动，当小草说“YES”时才可攀。还有一点小窍门，在草多的地方，“YES”的可能性较大)折腾了半天，陶林总算翻过斜坡，到达了半球剧场。

进入剧场时正好有一位蜈蚣先生表演完毕，陶林就拿走了他留下的礼帽和拐杖。旁边则有一只兔子正顶着



△倒霉的兔子

苹果战战兢兢地等待着一位喝得半醉的弓箭手表演他“百发百中”的箭术。一箭射出，眼看兔子就要挂了，多亏它机灵地一闪，才躲过了灭顶之灾。陶林上前与它搭讪，兔子说它打算找份新工作，不然早晚会有中箭的一天，还说陶林长得酷似这里一位红得发紫的锯琴演奏家。说完，陶林又找到了那位有怪癖的录音师，谢天谢地，他总算知道露茜娅娜的名字，并曾为她录过音。而因为现在女巫已被关入地牢，所以她的声音就十分珍稀。幸运的是录音师相中了陶林之声——这个从地上来的声音。因此陶林很轻松地获得了女巫的录音水晶与播放器。告别录音师，陶林又遇到了一个瞎眼的魔术师，他硬是要向陶林展示其所谓变幻莫测的高超技艺，结果弄得洋相百出，惨不忍睹。不过在表演中，陶林注意到了魔术师的宝贝——魔法书。但魔术师要求用变魔术的道具与手杖才肯交换，陶林只好作罢。在魔术师身后的墙上和旁边的柜子里陶林找到了海报与风笛。走着走着陶林又遇到了一个木匠。待他走后，陶林就用他留下的锯子把拐杖做成了魔术杖。现在还缺一个魔术道具。陶林边走边思索着，突然眼睛一亮，看见了那只可怜的兔子。有了，让兔子躲到帽里，不就是一件很不错的道具吗？正好兔子想跳槽，双方一拍即合。魔术师十分满意，但那只兔子乘机敲竹杠，要一条丝绸手帕，陶林就让小虫把海报织成了手帕交给了兔子，终于换来了魔法书。而后，陶林又去与舞台总监交谈，她竟把陶林当成了那位著名的锯琴演奏家，要陶林准备演出。陶林捡来弓箭手留下的弓，又操起锯子试了下。哇！这声音太难听，和锯木头没什么差别。正好陶林在门附近捡到一块松香，把它涂在弓上改善了音质，总算能够应付演出了。“快点，快点。”舞台总监又在催陶林演出，他只有硬着头皮上了。当陶林奏得兴起，渐入佳境时(其实效果令人不敢恭维)，大头警察再次催马杀到，抓走了陶林，据说这次罪名是表演太出色。就这样无辜的陶林再次被下了地牢。

不过，实际上陶林比谁都开心，因为他原本正愁没机会下地牢找女巫，这样轻而易举地来到地牢真是正中下怀。地牢里的一切都处于无重力状态，行动只能靠风笛产生反作用力进行。几经周折陶林才飘到右下方的一扇门前，里面有看守，也就是抓走布基的那个女巫的宠物崔珀(DRECP)，得设法引开它。陶林打开录音装置，才发现录音水晶已碎成了数块，一定是先前在地牢外撞坏的。聪明的陶林巧妙安排水晶，使其发出“DREEP COME HERE！”的声音，再把它扔到远处，然后按门铃，自己则躲在门的另一面。那个IQ极低的崔珀开门后，听见远处的“女巫”在叫它，就跟了出去。

陶林悄悄溜进去，一眼就看见了被封在绿水晶里的

双亲与布基，接着又看见了女巫。陶林气不打一处来，想马上冲上去与她一决高低，但又惧其可怕的魔法。进退两难之际，陶林想到了自己也有一本魔法书，何不一试，来个以魔攻魔。于是陶林对女巫施展魔法。谁知那魔法书和它主人一样无能，只是将陶林与女巫的位置互换了

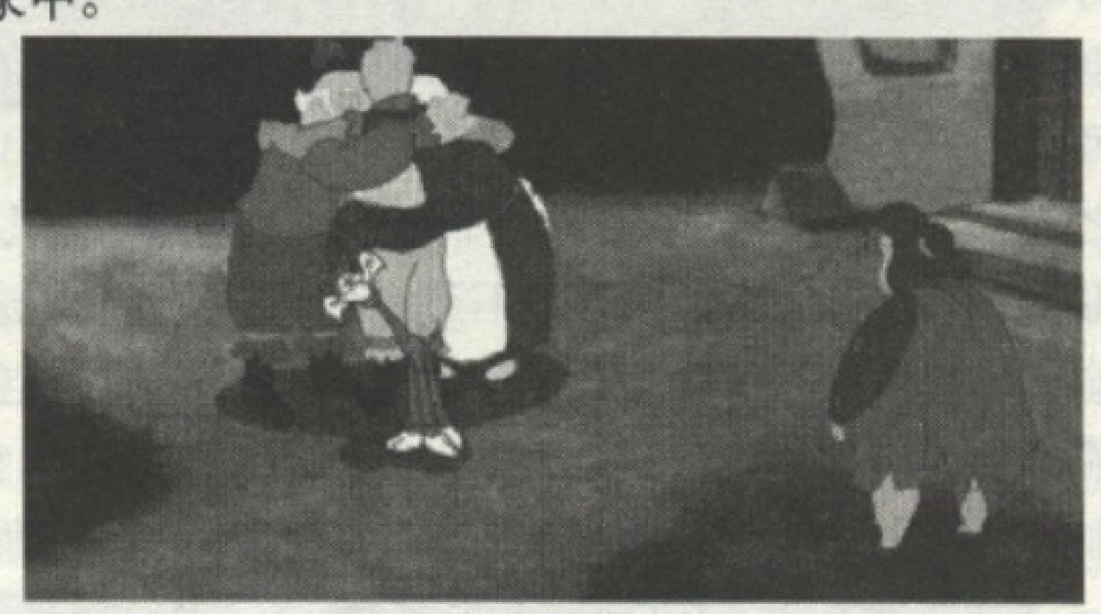


↑和邪恶的巫师决斗

一下。这下可好，不但女巫毫发未损，而且陶林还暴露了自已。女巫发现了人侵者，就气势汹汹地向陶林扑了过去，可没走几步就昏倒在地，陶林心有余悸地上前一瞧，见她脖子上套着个金环就轻轻一摸，它就打开了。陶林正想仔细看个究竟，谁知女巫醒了过来，迎面就给了陶林一拳。陶林给打个正着，飞了出去。女巫刚想扑过去，忽然看见陶林胸口上的一块胎痣，立刻停下来，好象思索着什么，突然竟开口叫出了陶林的名字。这可把陶林弄得丈二和尚摸不着头脑了，且听女巫慢慢道来，原来这女巫就是当年救陶林脱险的侍女，因为被邪恶的巫师控制，变成了女巫，而刚才陶林误打误撞解除了她的咒语。陶林也得知自己是王国的王子……

这时，罪魁祸首——邪恶的巫师出现了，他竟是最初指点陶林对付女巫的老者，真是好歹毒的一箭双雕。他手持尖刀向着陶林冲来。陶林正好没处撒气，让他饱尝一顿拳脚。巫师见硬拼不行，就挟持侍女为人质，逼陶林跳下火山口。陶林机智地假意应允，慢慢挪到火山口，然后施展魔法，与巫师互换位置，结果掉进火山口的人就成了巫师。陶林见状忙扶起侍女，不料那巫师竟然没死，悄悄扑向陶林。刚好侍女醒来，照面就给巫师一下，将他打进了无边无际的异度空间之中。

消灭巫师后，侍女施法把众人送回了陆上世界陶林的家中。



↑感人的场面！

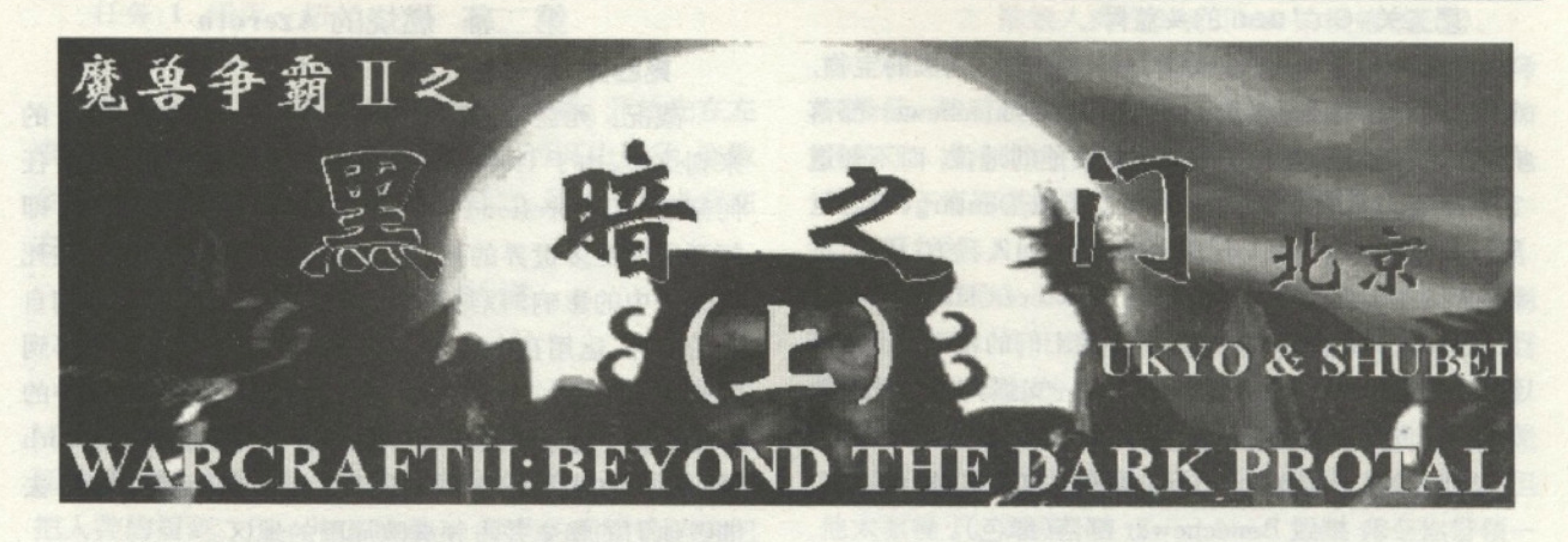
美好的故事总有个美好的结局。陶林历尽千辛万苦救回了养父母，解决了坏巫师为亲父母报了仇，并和亲人们回到了家园。故事到此也就告一段落，让我们期待陶林的下一次冒险吧！

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	冒险
画面	★★★★	总评：82 晶合实验室	
音响	★★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★		

编者按：据本刊的调查和读者来信反映，"攻略大全"栏目是玩友们最喜爱的栏目之一，作为编辑，自然也很欣慰。目前新游戏层出不穷，尤其是伴随新型 CPU 和更先进的图形技术陆续出台，动作和射击游戏也有很大的发展，这类游戏关数繁多，要想打穿已是费时费力，更不用说写完全攻略了。从本期起"攻略大全"更名为"攻略指引"，一是"攻略大全"难免有"攻略不全"的时候；二是希望一些不适合写完全攻略的游戏也能详细地向大家介绍，讲一讲它们的特点、心得和经验以及大致的攻关方法，使本栏目变得更为丰富多彩。

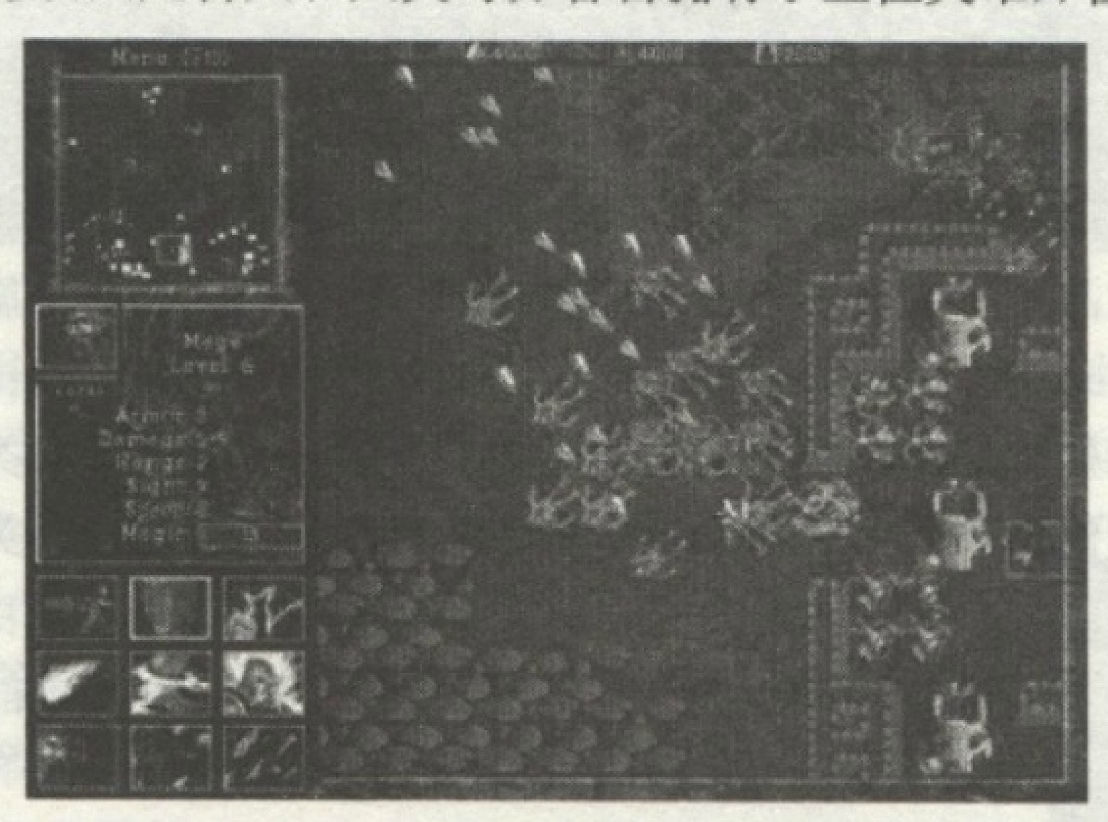
电子艺界总裁兼首席执行长官拉瑞．普拉理（Larry Prost）等一行来京访问，本刊作为电脑专业媒体自然不会放过这个机会，10 月 16 日我们就广大电脑爱好者关心的几个问题采访了拉瑞．普拉理先生，由于时间紧迫，下期本刊将作追踪报导。普拉理先生透露了一个消息——C&C Ⅱ将在明年三月完成，这将给牛蛙要发售的几个新游戏，象《地下城守护者》创造机会。

透露大家一个内部消息，"流星雨工作室"就是本刊的老朋友——上海的刘俊、熊韬、郦峥和朱克。



序　篇

简介：本资料片可说是 Warcraft Ⅱ 的真正续集（目前流行的如 50 或 100 个任务的资料片非 Blizzard 出品）。正如许多卖座片一样，其续集必然更加精彩、刺激，此资料片虽在引擎、图形、兵种、法术、操作上完全没有改变（只是兽人和人类每方各自拥有了五位英雄），但难



◇威力巨大的法术

度及技巧性却是大大加强，会令许多菜鸟级玩家望而却步，而对于魔兽高手来说也是一个不小的挑战。玩家们可以迎接全新的二十四个关卡（人类、兽人战役各十二关），一关比一关刁难，每关均采用 128×128 的最大地型，敌人数量众多，电脑 AI 值颇高……怎麽样，你是否已经按捺不住，想一试身手了呢？请不要着急，且待我慢慢道来。

内容：故事发生在第二次人兽大战之后。在一代中，兽人的巫师们在空间的壁上找到了一道小小的裂隙，经长期的测试，证明这是通往另一世界的通道，几经努力将其扩大并使之稳定后，就形成了空间之门——圣门。兽人们就是通过这个通道来到 Azeroth——人类世界的。兽人的残暴屠杀遭到以骑士为首的人类军队的反击，兽人虽然强大，但毕竟是一群乌合之众，在受到重创后，退回到圣门的附近。在二代中，兽人和人类的科技都有了很大发展，因此对 Azeroth 有限资源的争夺引发了又一次的人兽大战。经过了旷日持久的战争洗礼，人类在付出巨大的代价后，终于击败兽人并摧毁了圣门（但却留下了一个不大的缝隙）。而兽人在遭到沉重打击后，退回到他们自己的世界。现在，兽人族和人类又各自召集了五位英雄来指挥自己的军队，新的战争即将爆发。

战役篇

兽人战役

第一幕　红色的世界

第一关 Shadowmoon 的队长

战况：年老的巫师 Ner'zhul 取得了 Draenor 世界的战争领袖的位置，而你是 Shadowmoon 部落的军队长，从而指挥兽人军队进行战斗的任务就落到了你的头上。Ner'zhul 发现了空间裂隙最初是如何产生的。现在他正在考虑一个周密的计划——不仅要打开通往 Azeroth 的大门，还要开启通向其它地域的通道，以便控制更多的世界。你必须制服一些知道如何重建圣门的死亡骑士。而反叛的 Ogre - mage Mogor——Laughing Skull 部落的首领控制着这些黑暗的力量，并在他们死亡力量的帮助下创造出了强有力的魔法。尽管我们没有飞龙可以利用，但我们还是发现了 Warsong 部落的首领 Arom Hellscream 被 Laughing Skull 部落俘虏并囚禁着。救出他，他会帮助你的。

任务：1. 摧毁所有的死亡骑士及他们的殿堂。

2. Arom Hellscream 不死。

解说：本关为一巨大迷宫，我方没有基地。如想妥善地保存我军有生力量，应充分利用死亡骑士视野广阔的特点，步步为营，稳扎稳打。左中有我方一木材厂，可迅速提升两级斧兵，又可利用旁边的两座箭塔，诱敌深入，围而歼之，最后摧毁上方的死亡骑士及其殿堂。

第二关 Gul'dan 的头盖骨

战况：Gul'dan 的头盖骨是一件威力巨大的宝物，它对恢复圣门必不可少。但可悲的 Bonechewer 部落的兽人首领却只将它戴在身上象征他的地位，而不知道它的真正力量所在。Ner'zhul 让英雄 Dentarg(双头巨魔）去拉拢 Thunderlord 部落的战士加人我方，以对抗 Bonechewer 部落；你还会得到 Shattered Hand 部落的首领 KorgathBladefist 及其手下战士们的帮助。迅速赶到 Thunderlord 的村庄中，组织起一支强大的军队去消灭 Bonechewer 部落，夺取 Gul'dan 的头盖骨。

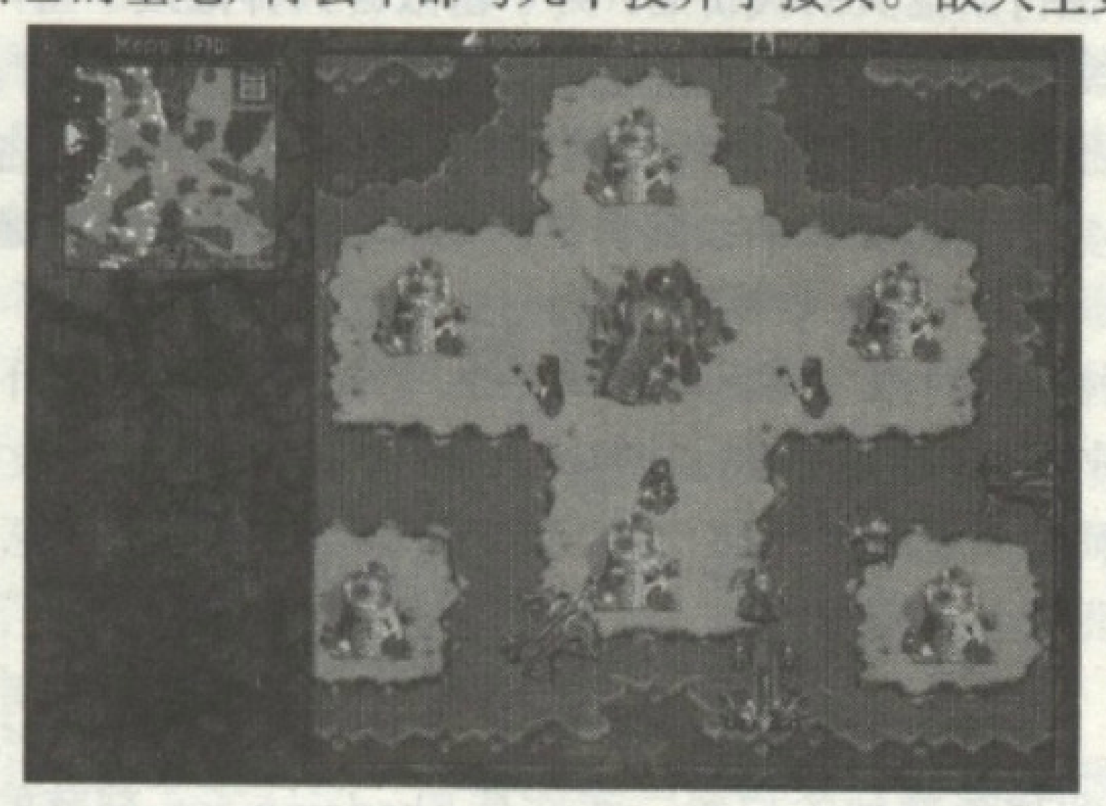
任务：1. 从 Thunderlord 部落招收部队(紫色)。

2. 摧毁 Bonechewer 部落(绿色)。

3. 援救 Shattered hand 部落(白色)。

4. 英雄不死。

解说：开始时先与右下英雄取得联系，而后向下进人自己的基地，再去中部与几个投斧手接头。敌人主要



☆恐怖的防御体系

是通过小河上最下面的一座桥来偷袭，因此最好在那里建几座箭塔防守。最后攻过桥去，消灭所有敌人。(Gul'dan 就是在 Warcraft Ⅱ 中反叛的那个兽人族的巫师，最后将被取下了头颅)

第三关 Thunderlord 与 Bonechewer 部落

战况：Ner'zhul 的计划受到了 Thunderlord 与 Bonechewer 部落首领的一致反对，他们想带领他们的部落到 Azeroth 去，在 Doomhommer 曾经失败的地方争取他们的胜利，但这种看法却并不被你的战争统帅所欣赏……你必须带领 Shadowmoon 的军队去同时消灭 Thunderlord 与 Bonechewer 部落的城堡。等这些弱小的傻瓜与他们的部落被摧毁后，就没有人敢妨碍 Ner'zhul 的黑暗计划了。

任务：摧毁一切敌人。

解说：本关我军居中，与四周敌人相距很近，不要进行搜索，而是要迅速提升三个箭塔。中期攻占右上或右下的金矿。最后消灭左上、左下的敌人及散兵游勇。

第二幕 燃烧的 Azeroth

第四关 裂缝的开启

战况：死亡骑士当中有一个叫 Teron Gorefiend 的来到这里。由于 Gul'dan 的死使这些黑色骑士不属于任何部落，但 Gorefiend 与 Ner'zhul 有着共同的愿望，即打开通向更多世界的圣门。Gorefiend 愿意提供他在死亡骑士中的影响，以给死亡骑士们换取一个属于他们自己的世界。运用在击败 Ogre－Mage Mogor 之战中得到的知识与力量，Ner'zhul 成功地唤醒了空间缝隙中的神秘能量。当你带领 Shadowmoon 的军队进入 Azeroth 时，一支为确保圣门不再开启的人类军队会阻拦你，去摧毁他们的堡垒并占领缝隙周围的地区。

任务：1. 消灭人类军队。

2. Teron 不死。

解说：本关我方实力很强，拉回飞艇后，先消灭左上方敌军（左中也有一金矿），再消灭左下敌军，最后与中部敌军决战。

第五关 Blackrock 塔的龙

战况：当兽人族被人类赶回 Black Maross 时，我们只能在圣门被摧毁前将我们的一部分力量撤回。随着飞龙女王 Alexserasza 被人类联盟营救以及 Dragonmaw 部落被其俘获，我们就不再能指挥这种巨大有翼的野兽作战了。在你开始重建圣门时，一个从穿着来看属于 Bleeding Hollow 部落的战士来到了你的营地。他讲述了他们部落的那些通过圣门的人，是如何避免被人类联盟俘虏以及逃出监禁的。你也获悉许多曾一度被人类制服的龙，现在正栖息在 Blackrock 塔。如果你能成功地突破人类的防御，并取得这些龙的信任，你就可能为 Ner'zhul 争取一个强有力的盟友。

任务：1. 营救尽可能多的龙。

2. 占领在高山上的龙穴。

解说：敌人左上方飞鹰堡的飞鹰，及上方、右方的敌人经常来袭。右方敌人实力较强，可在交通要道上建塔防守，然后向上、向右突破重重阻碍，最后救出右上飞龙即可。

第六关 New Stormwind

战况：发现 Bleeding Hollow 部落的幸存者以及成功地与 Deathwing 结成联盟，巩固了你在 Azeroth 大陆的地位。你的功绩并没有被 Ner'zhul 所忽视，他把更危险的任务交给你，来奖励你的胜利。Gorefiend 感觉到在 Stormwind 城堡内的一座塔中有神密的力量在集中。Ner'zhul 确信这只可能是传说中的 Medivh 之书。只有傻瓜才不会派兵守卫这强有力的宝物的。因此，你攻击 Stormwind 城堡的战斗将是一场血战……

任务：1. 毁灭一切。

2. Teron 必须不死。

解说：敌人左下的山中有两座飞鹰堡，开始先在左中的道路上建塔防守，造出炸弹人后，可开山毙敌，夺取金矿。此关敌散兵很多，可用飞龙歼之。敌人的大本营在右上方。

第三幕 巨大的海

第七关 Azeroth 的海

战况：攻下 Stormwind 城堡后，你开始徒劳地搜寻 Medivh 之书。正当你在攻下的人类要塞的瓦砾堆中仔细地寻找时，发现了一个人类士兵的尸体，胁间插着一把人类的短剑。Bleeding Hollow 部落的间谍确认这把短剑是由 Alterac 的武器厂制造的，这是一伙背叛他们自己弟兄的人类，可能正是他们为了自己的目的偷走了 Medivh 之书。他们会后悔作出这个决定的……为了到达 Alterac，你必须首先确立对人类联盟的海军优势。位于 Kul Tiras 的人类海军基地为人类提供舰队，你必须在这一海域中建立起一支强有力的舰队消灭 Kul Tiras 基地，并准备你即将通往 Alterac 的旅程。



☆兽人的英雄

任务：1. 建五个船厂。

2. 消灭所有敌人的船只。

解说：本关为典型海战。但下方敌人不断来袭，要建塔防守，可全力建设海军，敌左方有飞龙堡，应优先拆掉。

第八关 攻击 Kul Tiras

战况：现在，你已经扫清了一条通往 Kul Tiras 的通路。你必须指挥你的海上舰队同人类舰队作战。一旦你击败人类海军，兽人族就可以控制整个 Great sea。我们同时已经得知海军上将 Prondmoore 已经不再是人类联盟的一员了，因此可得到他的军队的支援，攻下 Kul Tiras 并扫平人类舰队吧。

任务：1. 消灭 Kul Tiras 的海军。

2. 摧毁人类在 Kul Tiras 的设施(绿色)。

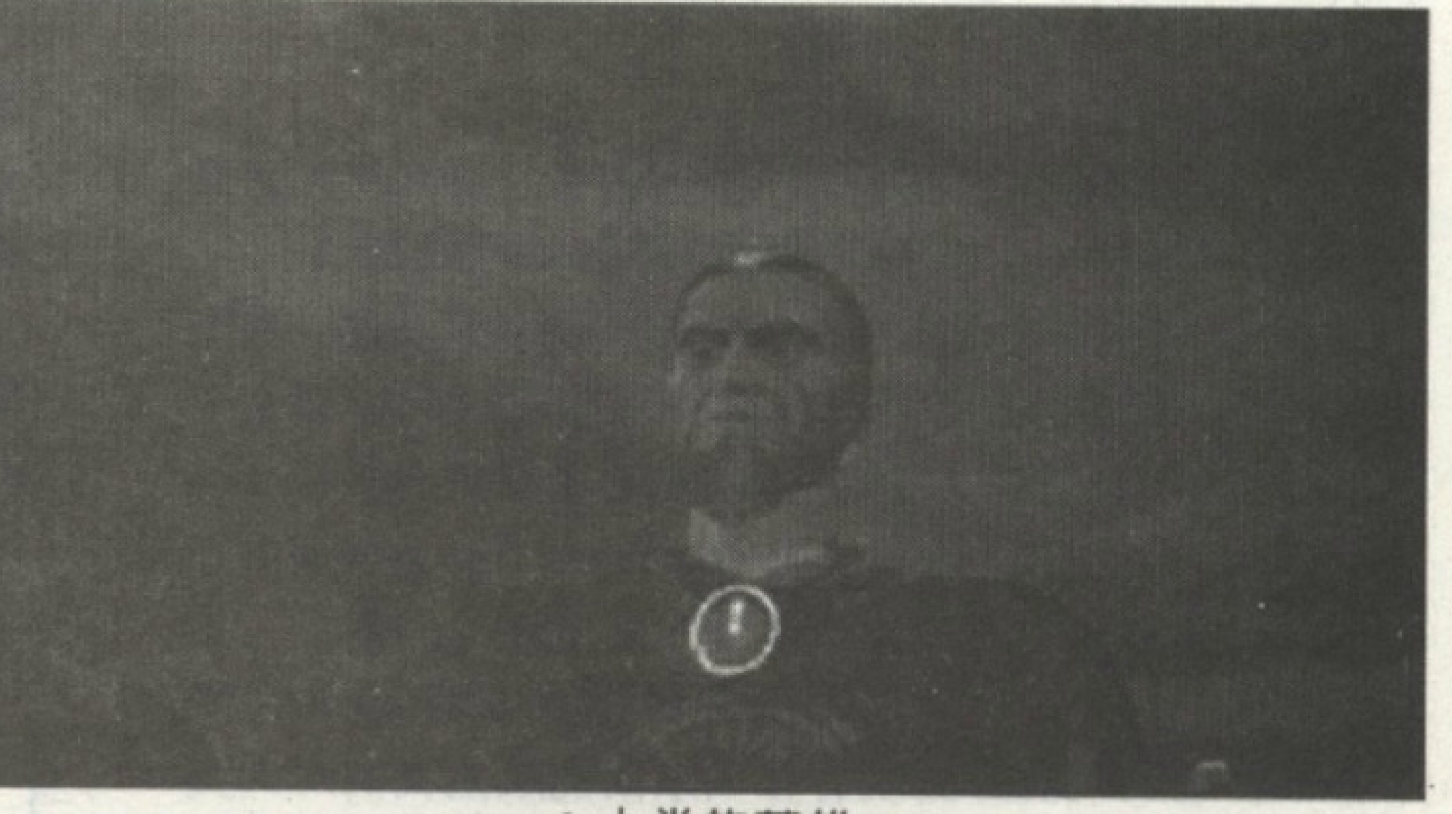
解说：开始敌海军大举来袭，我方应设法将损失降到最低，然后渡海在左方建设基地，在海峡口造箭塔加强防守。在中期向上占领一金矿，最后摧毁敌上方基地及敌右下海军基地。

第九关 Sargeras 之墓

战况：现在，Great sea 又一次处于我们舰队的控制之下了。Ner'zhul 想到了一个增加圣门力量的计划。当他还是 Gul'dan 的导师时，他把他们的灵魂接在一起以便他可以监视这个门徒。尽管 Gul' dan 也知道这会使 Ner' zhul 发现他对 Warlock 这个地下古墓的研究，但他太傲慢了，而并不在意……Ner' zhul 命令你带领一小队人进入地下古墓穴以找到 Sargeras 的权杖。Stormreaver 与 Twilight' s Hammar 部落残存的营地围绕在墓地入口的周围。尽管当地的居民很早以前就死了，但他们的身体被 Daemon 使用邪恶的魔法从地下墓穴中拖出来永远地守护着这个地区。

任务：杀死持有 Sargeras 权杖的 Daemon (会飞的红色小鬼)。

解说：本关又是没有基地的迷宫式作战。所要注意的是敌圣骑士的驱邪术。否则当你唯一的死亡骑士正在探索，突然随着一声洪亮的钟声消失时，千万不要感到诧异。最上方及右方岛上均有我军被俘人员，不要忘记营救。最后深入左上墓地击毙 Daemon 即可。



☆人类的英雄

第四幕 通往新世界的前奏

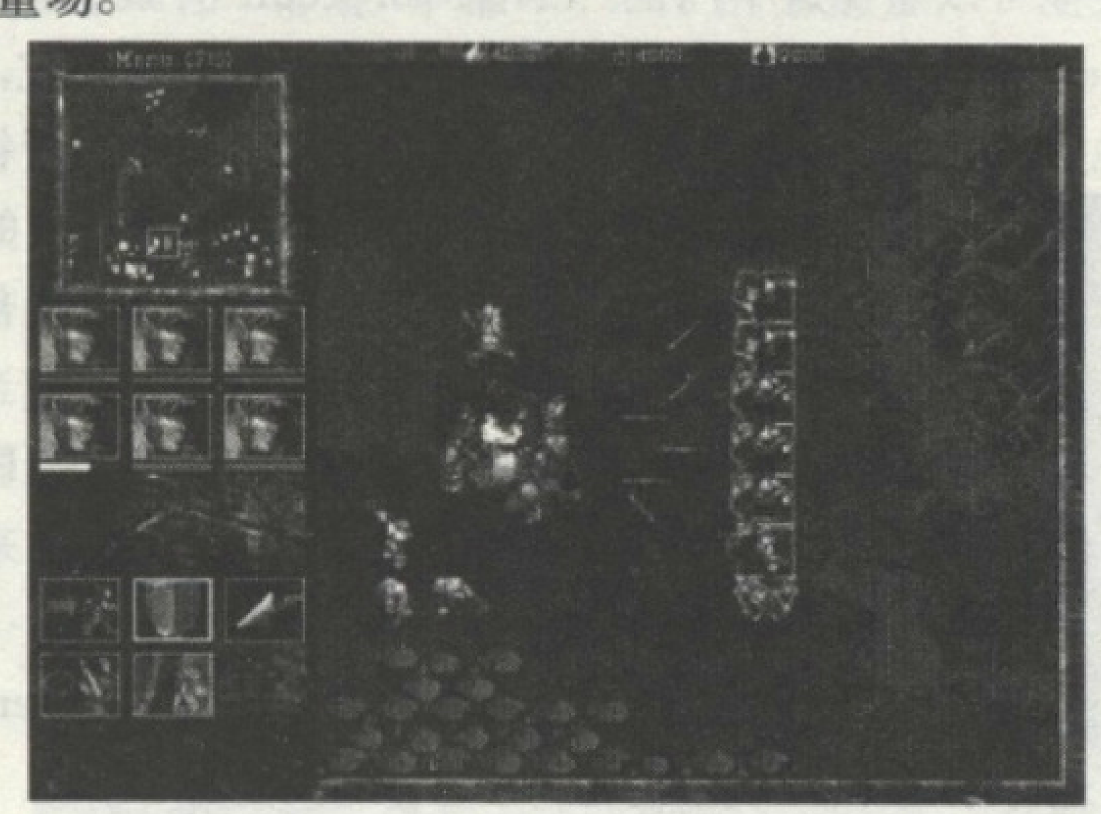
第十关 Alterac

战况：你成功地夺取了权杖，使 Ner' zhul 非常高兴。他派人通知你将其交给 Bleeding Hollow 部落剩余的战士，由他们火速护送回 Draenor。Deathwing 和他的龙将你送到了 Alterac 城堡。在那里，你轻易地使他们屈服了。但他们知道你要找的东西是唯一可以挽救他们

的，因此把它藏了起来并狡猾地与你讨价还价。他们很愿意将那本书的位置告诉你，但又惧怕 Lordaeron 与 Stormgarde 两国的惩罚，因此他们愿意以 Medivh 之书为代价让你消灭其边境上那两国的军队。你必须消灭 Lordaeron 与 Stormgarde 两国的前哨部队，封锁通往 Alterac 的道路，将保护 Medivh 之书的 Alterac 魔法师护送到安全地点。

任务：1. 摧毁人类的设施。

2. 援助从 Alterac 来的魔法师，并把他送到能量场。



☆华丽的战斗场面

解说：我方起点为左上，右、中、下各有一金矿及敌防守部队。先拿下其中一个（下方为首选——进可攻，退可守），基地四周应多建塔防守。右上敌人极为凶悍，经常来袭；而下方敌人极为顽强，建设能力惊人（你会在所有的金矿旁发现他们的主城）。最后救出右下方的魔法师，护送回能量场即可。

第十一关 Dalaran 之眼

战况：随着你控制了 Medivh 之书以及将权杖送到 Ner'zhul 手中，只有一件宝物必须夺取了。Dalaran 王国的魔法师们创建了一种能汇集他们魔法的装置，试图以此重建紫色城堡。Ner'zhul 则希望用这种装置去汇集地下世界的黑暗力量来创建他的魔法之门。Teron Gorefiend 已经到了十字岛上的 Human Mage 城堡。在那里，人类正在巨大的防御阵地中间重建他们的塔。你必须突破他们的沿海防御，去建立一个基地并夺取 Dalaran 之眼。现在，已没有什么东西能阻拦我们对人类的报复了！

任务：1. 摧毁所有魔法塔。

2. 摧毁 Dalaran 王国（紫色）。

解说：刚开始敌海军来攻，其规模之大，而且敌海岸防卫设施之完善令人咋舌。但尽管放心，此王国没有一个工人。登陆后注意敌人的散兵游勇。上、下各有一金矿，中央的是两国的边界，可建塔防守。先消灭右下敌人，最后攻陷敌右上方 Dalaran 之眼。（本关最可恶的是左方海中分别有两个储量达二十万的油田，真是聋子的耳朵——摆设！）

第十二关 圣门

战况：正当你胜利时所留下的刺鼻的烟火充满在空气中时，天空突然变得黑暗，Deathwing 降了下来。它被从 Grim Batol 到这儿的漫长旅程累得精疲力竭，并且带来了从 Blackrock 塔的同类那里得到的重要消息。人类联盟集结的大批战士到达了 Black maross 并正在与 Warsong 和 Shattered 部落的力量在圣门地区作战。你必须集合 Shadowmoon 部落的力量突破围攻，并将你夺取的宝物送回 Draenor，只有这样 Ner'zhul 打开通往新世界的大门的计划才能实现。如果你胜利了，将能带领庞大的部队去洗劫未知的世界；失败了则将被杀死！

任务：1. 夺取圣门。

2. 消灭人类。

解说：本关我方英雄大聚会，其中包括了此游戏中最强悍的飞龙 Deathwing——一座飞行的空中堡垒：HP 为 800，其余各项指数也极高。加上嗜血术后，两下可拆掉一座箭塔，好好利用，可以发挥很大作用，只可惜本游戏中只能使用一次，真是究极武器！ 开始时我方实力雄厚，可全力消灭左下敌军，利用其金矿进行建设，同时注意防御左上及下方敌军的进攻，实力加强后，一举歼灭敌人。圣门在左方中央小岛上（敌人纠集了五个英雄来把守）。

尾声

Ner'zhul 在空中挥着 Sargeras 的权杖，念出了魔法的最后咒文，周围的空气开始旋转，并会聚起来。就在你的上方，血色的天空中打开并显露出通向扭曲的地下世界的浑浊通路。当 Ner'zhul 带领着他的部队穿过新的圣门时，你瞥见 Shattered Hand 与 Warsong 部落正在圣门的另一侧等候命令。

“主人”你问道，“我们不把我们在 Azeroth 的全部力量带走吗？”

“不”，这位古代的巫师冷酷地回答，“他们已经完成了他们的使命，从现在开始，我们获得的一切都只是我们自己的了。”当你服从地随着 Ner'zhul 走进那疯狂的圣门时，Ner'zhul 邪恶地笑着。（待续）

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	战略
画面	★★★★★	总评：	
音响	★★★★	86	
操作	★★★★		
剧情	★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	

超时空英雄传说

该游戏是一款回合制的战略游戏，游戏背景是传统的剑与魔法（仅主角是现代人），不过游戏中提供了相当丰富的职业选择。这里有一个方法，可以让游戏中的人物杨铁升到最高的职业——大剑师。只要在第29关时，当杨铁等人出现后，就会升级。若存盘再取出便可再升级，此时把大剑师勋章装配在杨铁身上就可变成最高职业大剑师。　北京　天晴

绯王传Ⅱ

一个行动场所全是迷宫的游戏，这回可体验到地上的好处了。迷宫中机关重重，敌人凶狠无比，虽有召唤大法，奈何等级太低物品太少。没关系，只要在选取物品后按住S键，然后再使用物品，这样该物品的数量就不会减少，若是有升级用的"鲜红的水果酒"，那么等级太低的问题也解决了。　北京　无妄

爆笑保龄球

PC模拟打保龄球，不是在锻炼技巧，而是在练眼力和手指头。所以不要跟自己过不去啦，只要在投球时按下TAB键与S键就可以全部打倒了。　北京　贵人

钢铁骑士团

在《钢铁骑士团》里钱虽然不是最主要的，可缺少了它还真不好办（现实社会也是如此啊），让我们进入"BIBLE"选项，利用交换资金功能，每进行一次则交换方资金增加一位，如此再贵的物品也可买下了。

北京　龙耀

VR战士PC
VIRTUA FIGHTER PC

在各家用游戏机厂商齐向PC进军之时，世嘉亦不示弱，在今夏终将其名作《VR战士》移植到PC上，画面及操作丝毫不逊于土星版。现将秘技公布如下：

在片头画面时迅速向上按游戏杆17次，就可选最终的Boss——Dural；

开启Select Player选项，顺序按游戏杆的下、上、右，再同时按左与开始键，即可越过其他对手直接挑战Dural。　维也纳　鲁夫

超级街头霸王Ⅱ加速版
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ TURBO

本游戏号称完全移植街机的《超级街头霸王ⅡX》，看起来确实不凡。华丽的超必杀技、超大的人物、还有豪鬼。只是用键盘打穿可不是一件容易的事情，还是去买个六键的游戏杆吧。

用下面的方法可以让你只打败最终的敌人就可通关。在选择单人对战后，等到电脑选好人时按2P的攻击键使其进入双人对战模式。那么打倒他（应该很容易），之后电脑会等待着2P的继续，不要理它，直到再次进入单人对战模式，你就会发现这个人已被打败，电脑进行第二个人的选择。以此类推，直到最终的敌人M.BISON的出现，此方法就失效。不过，"修理"一个人总比"修理"一堆人要简单些吧。　北京　暗黑之龙

凶兆
RIPPER

本文所提供的秘技让你在面对烦人的谜题和战斗时可以绕过它们，从而连贯地欣赏整个游戏。你所要做的只是在游戏中遇到如下的谜题或战斗时敲入后面的英文即可。

1.Catherine's Appartment——PISCES
2.Catherine's Well——ARCADE
3.Falcon Eddie's Well——PARADISE
4.Catherine's Brain——CAFFEINE
5.Web Runner's Well——ZZTOP
6.Dr.Burton's Secret Lab——SPARKY
7.Falcon Eddie's Secret Well(Puzzle)——HEADACHE
8.Falcon Eddie's Secret Well(Book)——SPONGE
9.Weapon 1 Well——ASPIRIN
10.Anti－Viral Well——PRETZEL　北京　盛风

古大陆物语
FARLAND STORY

开启游戏设定配置菜单，选START项后按住CTRL键或ALT键不放，屏幕将显示"Welcome to Debug Mode"字样。这样在游戏进行时就可以无限次移动，而且拥有超强的攻击力与防御力。　深圳　郭建

麻将大师

靠打麻将发财，很困难的，不如用PCTOOLS，编辑PSAVE.?的SECT0000之DISP0228～0231，想改多少就请随便吧。回到游戏，什么！钱一分未增！莫要着急，请到银行看一看，暴涨的存款算是一点赔偿吧。如果还不满意，那么：

SECT0000之DISP0016～0019是现款的地址；
SECT0000之DISP0020～0023是现存体力；
SECT0000之DISP0024～0027是体力上限；
SECT0000之DISP0028～0031是现存精神；
SECT0000之DISP0032～0035是精神上限。

北京　九阳　南京　水工

三国志孔明传

KOEI 最新出品的三国志孔明传，画面精美，人物造型丰富，又有 CD－ROM 的大容量及 CD 音源，再加上它的师兄英杰传在 TOP TEN 中的表现，大家不可不玩。

首先存盘，名字不要使用默认值（如“010 隆中.E2S”一类），自己起一个。比如“AAA．E2S”，因为如果名字中有 WIN/V 使用的内码，PCTOOLS 会说找不到文件!

然后退出 WIN/V，重新启动进入英文 DOS，因为 DOS/V 下 PCTOOLS 不能用。编辑你刚才存盘的那个文件（“AAA.E2S”）。

从 SECT0013，DISP0083 开始，便是武将数据（第一个当然是孔明）。武将信息中各字节意义如下：

1：所属君主（刘备是：06，所以其他武将第一字节改为 06 后也是刘备的人了！）

2：此武将的武力值。

3：此武将的统率力。

4：此武将的智力。

5：此武将的耐久力低位。

6：此武将的耐久力高位。

7：此武将的策略值低位。

8：此武将的策略值高位。

9：此武将的兵种。

10：此武将的级别。

11：此武将经验值。

12 及以后为此武将所持物品。

兵种：

00 短兵	01 长兵	02 近卫兵
03 弓兵	04 弩兵	05 连弩兵
06 轻骑兵	07 重骑兵	08 亲卫队
09 轻战车	0A 重战车	0B 大战车
0C 小炮车	0D 大炮车	0E 霹雳车
0F 弓骑兵	10 弩骑兵	11 连弩骑兵
12 军师	13 名军师	14 大军师
15 山贼	16 义贼	17 武道家
18 大武道家	19 虎使	1A 猛虎使
1B 食粮队	1C 物资队	1D 军乐队
1E 南蛮兵	1F 南蛮骑兵	20 皇帝
21 总司令官	22 藤甲兵	23 羌族兵
24 象使	25 毒蛇使	26 幻术师
27 北狄兵	28 以下无用	

以上值只是指游戏开始时，当关羽败走麦城，刘备托孤白帝城后（因为君主刘备已死，现任君主为刘禅了）第 1、9 字节的值可能会发生变化。所以最好一开始就修改。

注意：孔明传与英杰传不同，若只改级别为 255 的话，攻击力和防御力并不会上升，这两个值取决于武将的素质。

最后提供几个武将信息的地址：

诸葛亮：SECT0013，DISP0083

刘备：SECT0013，DISP0109

关羽：SECT0013，DISP0135

张飞：SECT0013，DISP0161

赵云：SECT0013，DISP0239

一般来说，改了以上几人后爆机就很容易了。如果你还想改别人，可以查出此人的能力值后按以上顺序进行查找，然后修改即可。

山东　李研

侠客游

LUNATIC DAWN Ⅱ

没有强壮的身体、高超的武艺怎么行？可游戏提供的“训练所”的提升速度实在太慢，还是利用 PCTOOLS 大法，免得廉颇老矣。

前提：首先进入《侠客游》目录中的 USER？目录（“?”为进度的序号），找到 LUNACHAR.SAV 文件，以下的修改是在此文件之上进行的。

1.大量金钱

修改 SECT0000 的 DISP0020－0023 四个字节，想要多少钱就请往里填吧。

2.修改参数

以下的修改都是在 SECT0000 进行的。

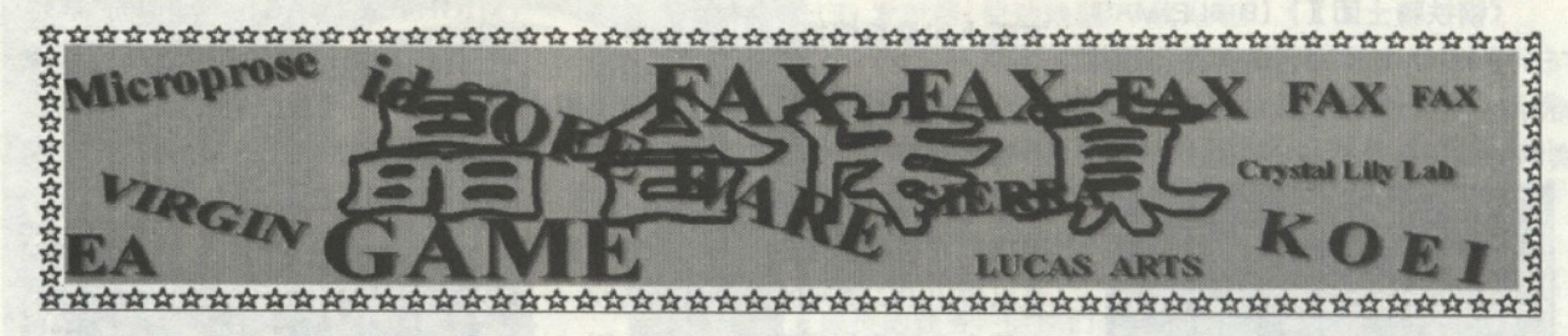
力量：DISP0054	智力：DISP0055
灵巧：DISP0056	敏捷：DISP0057
直觉：DISP0058	魅力：DISP0059
体格：DISP0060	精神：DISP0061
剑　：DISP0120	斧　：DISP0121
棍棒：DISP0122	枪　：DISP0123
弓　：DISP0124	格斗：DISP0125
投掷：DISP0126	回避：DISP0127
盗贼：DISP0128	野营：DISP0129
物理：DISP0130	元素：DISP0131
神圣：DISP0132	暗黑：DISP0133
精灵：DISP0134	

3.其它

试一试游戏中的“喊叫”指令，尤其是对逃跑者，你会发现一些可笑之处。另外，战斗时会伤到自己人（包括自己），一定要小心。完成委托后要回到委托人处才能拿到酬金。

如此，经过“修炼”的你就再也不怕江湖险恶了。

广西　尹岭



《循环燃烧》(BURN: CYCLE) Philips公司出品的动作游戏,同时还带有解谜的成份,以类似《生化悍将Ⅱ》的单线式剧情进行,而且任务也和后者相仿。游戏的环境是WINDOWS平台,无论是WIn3.X还是WIn 95均可,只需鼠标在手,便可一路杀过去。

《卡通世界大冒险》(TOONSTRUCK) VIRGIN互动娱乐公司即将推出的结合真人与卡通人物的游戏,它的画面极为美丽,而且卡通里的背景、人物



和主角(真人)表现得十分协调,这次VIRGIN大量地运用电脑特技,使主角做出了许多夸张的动作和表情,连在《面具》一片中有精彩表演的金·凯利也会自愧不如。

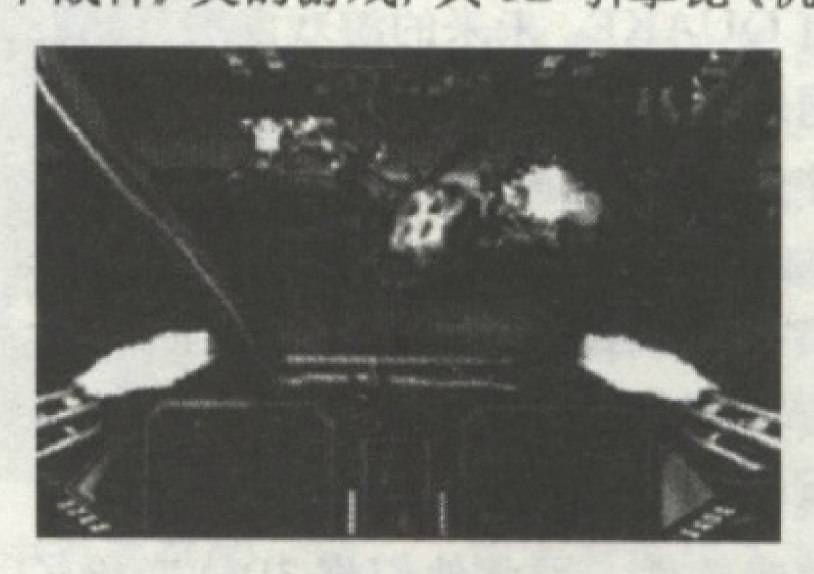
《水世界》(WATER WORLD)这个有史以来成本最昂贵的电影将由INTERPLAY搬上电脑屏幕,并以即时战略游戏的方式呈现给大家。故事的情节自然和影片中一样,玩家的目的就是逃出水上城堡。游戏中收录了30分钟的电影片段,并采用杜比环绕的音效播放。

《终极杀戮》(ABUSE)由ORIGIN推出的动作游戏,玩起来的感觉就象古老的《魂斗罗》一样,玩家扮演一个机器人,深入异形的基地,任务自然是要将所有的异形全部消灭。一个人玩并没有多大意思,有趣的是它支持8人连线。

《麦可斯》(暂译)(MAX)这是INTERPLAY即将完工的回合制战略游戏,玩家可以操作许多不同的武器及步兵,开始探险并消灭敌人。一个特别的设定是——每个建筑均有自己的侦察区域,而雷达站的扫描区域自然最大,催毁敌人的雷达站也就成了游戏的关键。

《法老的坟墓》(TOMB OF THE PHARAOH)这是一款解谜游戏,背景设在古埃及。游戏中共有50道谜题有待玩家完成,其中穿插着60分钟的电影来串联剧情,游戏还请来了在《银河飞将Ⅳ》中有上佳表现的Malcolm Mcdowell来担任主角。

《毁灭战神》(暂译)(SHATTERED STEEL)这是一个《机甲战神》类的游戏,其3D引擎比《机



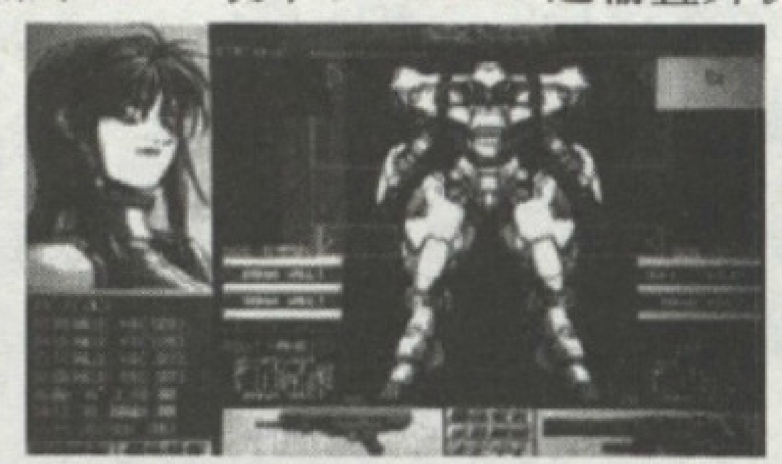
甲战神Ⅱ》要好,单看地形就平滑无比,另外在敌人的AI方面也有杰出的表现,它们不但能躲闪,居然还会使用策略,象什么偷袭、围攻等等。

《大航海时代Ⅲ》这是让多少玩家苦苦等待的游戏呀!终于、终于完工了,而且是Win 95版本,就是说无需再等待移植了。游戏的情节自然是延续二代的风格,但背景采用真实的照片合成,人物也增加到200多名,这次可不是虚构的,都是历史上的真实人物,使得游戏更接近模拟游戏。玩家还能与游戏中的女性结婚生子,



老年以后便可将探险的任务交给下一代去完成。看来,我们可以和《大航海时代Ⅱ》说再见了。

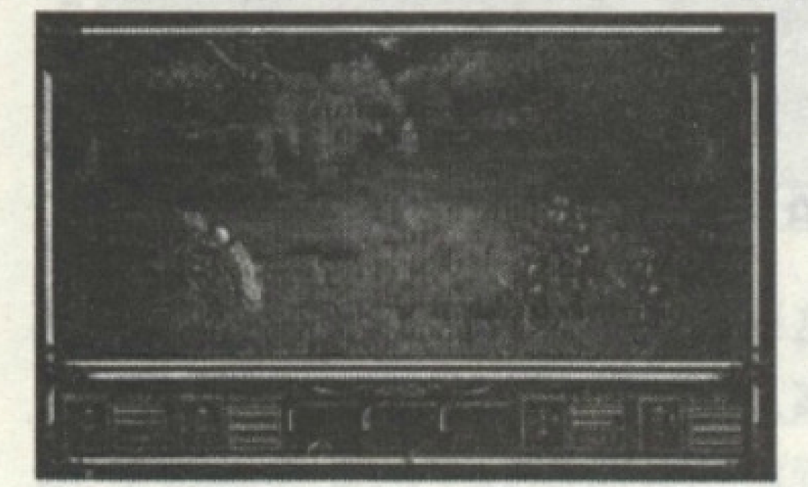
《特勤机甲队2加强版》(POWER DOLLS 2 DASH)加强版看上去更象二代的资料片,但无需主程序即可安装,这次任务变得五花八门,而且难度也大大增加了。我方增加了X4S装甲、PCH50运输直升机



和M103拖曳式运输车,敌方也有M31C步兵战斗车和HA21T小型直升机登场,喜爱《特勤机甲队》的玩家又可披甲上阵了。

《风暴战争》(暂译)(WAR WIND)SSI在推出了"将军"系列和《钢铁劲旅》系列等回合制游戏后,大概也看到了即时制游戏是无法抵挡的大潮,于是制作了这款《风暴战争》。游戏看起来很象《魔兽争霸Ⅱ》,但人物较小,攻击时以魔法为主,场面也甚是壮观。

《钢铁骑士团Ⅱ》(BIBLE MASTER Ⅱ)作为日本知名的神话幻想战略游戏，它以继承一代的特色，以朴实的游戏风格吸引玩家。这次二代的



画面比上代有一定的改进，人物也变大了许多。

《阿达魔法师Ⅱ》(DISCWORLD Ⅱ)这次 PSYGNOSIS 公司动用了多达 50 多名的庞大设计群来制作，他们徒手绘制了近 30000 张原始画面，使得游戏的图形达到了迪斯尼和 SIERRA 公司的同类游戏的水平。

美国 LEADER BOARD 排行榜

1. 毁灭公爵 3D 版
   DUKE NUKEM 3D
2. 魔兽争霸Ⅱ——黑潮
   WARCRAFT Ⅱ —— TIDES OF DARKNESS
3. 文明Ⅱ
   CIVILIZATION Ⅱ
4. 最终的毁灭战士
   FINAL DOOM
5. 神秘岛
   MYST
6. 命令与征服
   COMMAND & CONQUER
7. 终极毁灭战士
   THE ULTIMATE DOOM
8. 重建家园
   RETURN TO ARCADE
9. 极品飞车
   THE NEED OF SPEED
10. 机甲战神Ⅱ
   MECHWARRIOR Ⅱ

玄狐小组最新情报：

DirectX 3.0 推出 微软推出最新版本的 Windows 95 下的游戏 API (应用程序界面)。很令人惊奇是吗？因为 2.0 版推出才四个月，由此我们可以看出 PC 游戏的脚步是多么快。它较 2.0 版有以下改进：DirectPlay 增强了在 Internet 上的多人游戏性能；Direct Sound 提供 3D 音频；Direct Drow 可以处理 2-D 图形的基本模块；Direct 3D 为 3D 图形提供了各种级别的 API 接口，支持 MMX 处理器(P55C 中携带的)。

网络游戏新动态 TEN 是 Totul Entertainment Netwook 的缩写(基础娱乐网络)，它是一个商业游戏服务国际网络，近日已开始 BETA 测试，一共有 25000 人参加。商业网是收费的，它有两档收费标准：①每月六小时，＄9.95(比 Chinanet 还便宜)，额外每小时加收＄1.95；②＄29.95 每月，不限时间。目前可以玩的游戏有《毁灭公爵 3D》、《命令与征服》、《银河霸主Ⅱ》(MASTER OFORION Ⅱ)和《死亡之锁》(DEADLOCK)。即将开始运行的还有 QUAKE。未来的游戏发展就是在网络上运行游戏，TEN 建议游戏者使用 P90，16M 内存，28.8Kbps Modem 和 WIN 95 操作系统。

3DO 转变经营方向 3DO 宣布放弃不成功的家用游戏机，而今后将集中精力于 PC 游戏和 INTERNET 游戏软件。因此他们将 3DO 卖给了松下，而其第一个产品将是 MERIDIAN59，一个网络上的角色扮演类游戏(MUD)，它有近 20000 名测试者，3DO 是通过收购了这个游戏的制作公司——ARCHETYPE ENTERTAINMENT，而得到这个游戏的。另外 3DO 近来又收购了 NEW WORLD COMPUTING，一个以角色扮演游戏《魔法门》系列(MIGHT & MAGIC)和同样以 MIGHT & MAGIC 为背景制作的策略游戏——《魔法门之英雄无敌》(HERO OF MIGHT & MAGIC)而出名的公司。目前 3DO 公司有 10 个



⇨魔法门英雄无敌Ⅱ

PC 和 INTERNET 版游戏正在开发或即将上市，除了 MERIDIAN59 外，其它的尚未公开，不过很可能会出现魔法门网络版(MIGHT & MAGIC ONLINE)。MIGHT & MAGIC Ⅵ目前正在制作中，预计最早也要到 97 年圣诞节之后才能上市。据 NEW WORLD COMPUTING 透露，他们还没有将 MIGHT & MAGIC Ⅵ设计成网络游戏的计划，但他们也将对是否要制作 MIGHT & MAGIC Ⅵ ONLINE 版进行讨论。

id 公司的玩家等级制度 id SOFTWARE 推出了他们的玩家等级制度，叫 QUAKE 世界(QUAKE WORLD)。QUAKE WORLD 包括修改过的广域网代码和 QUAKE 的服务器，它们可以追踪世界每一位在网络上进行 QUAKE 游戏的玩家的状态，然后排出如生存时间等一些纪录的 TOP TEN。而且网络 QUAKE 的游戏者现在已经开始在 id SOFTWARE 的网点上注册组成氏族(Clan)，就是结成团伙，一起与敌人作战。目前正在测试阶段，很快就可以运行了。届时你可以到 id SOFTWARE 的 INTERNET 结点(www.idsoftware.com)上下载这个软件，加入 QUAKE 世界。显然 QUAKE 世界将推动游戏文化的发展。另外，QUAKE 世界必须在 WINDOWS 95 下运行。



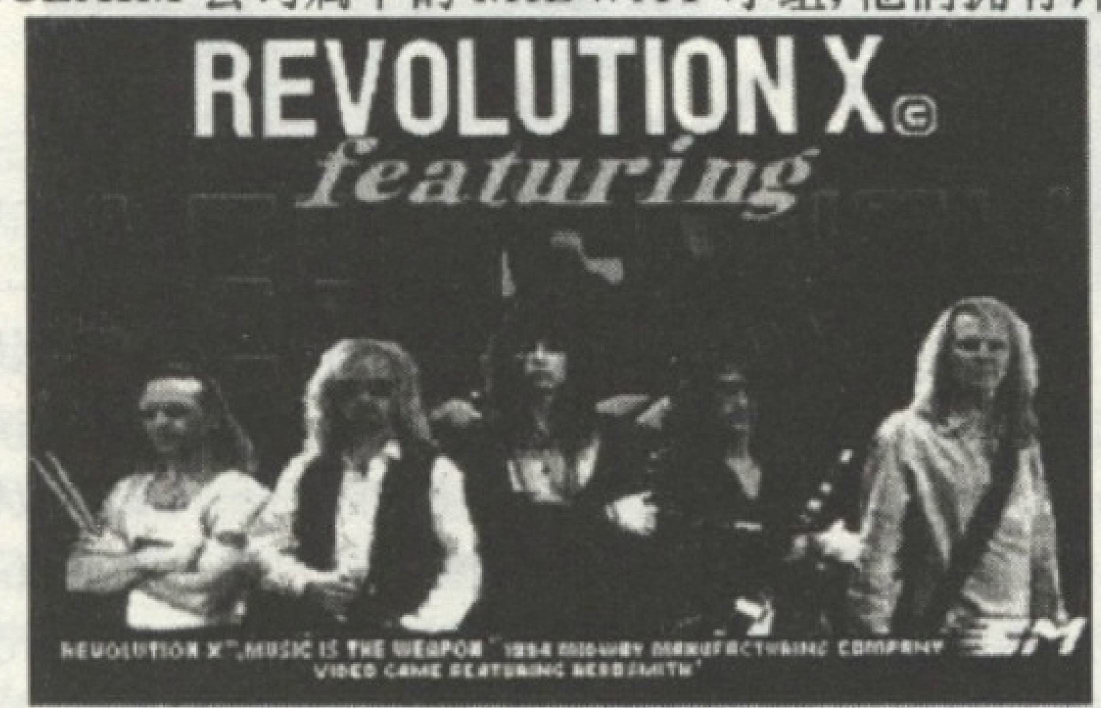
X 革命

REVOLUTION X

北京　风使

载 体	光 碟	系 统	DOS · WIN 95
语 种	英 文	类 型	射 击

还记得几年前风靡全球的大型电玩——《野狼行动》(Operation Wolf)吗？由于这款游戏的成功，随后又出现了象《异形Ⅲ》和《VR 战警》等优秀的作品，《X 革命》就是在美国 NO.1 的射击游戏。这次负责改版的是 ACCLAIM 公司属下的 MIDWAY 小组，他们拥有许多



将大型电玩改版为 PC 游戏的经验，其中最著名的，当然要算《真人快打》(Mortal Kombat)系列了。在本款作品中，游戏的画面非常流畅，再配合动感的重金属摇滚乐和热闹逼真的战斗音效，游戏的整体移植度相当高。

游戏的开场是大家熟悉的那一套，一个号称"新秩序国家"(The New Order Nation)的团体企图在短时间之内控制全球，为了实现他们的野心，他们首先在洛杉矶最热闹的俱乐部中，绑架了全美国著名的摇滚乐团——Aerosmith 的全体成员，但这一切并未停止，他们的下一个目标就是你，因为只有你才能制止他们的疯狂破坏。好吧，拿起枪支，别忘了那个威力强大的多片装 CD 发射器，使劲地猛 K 敌人吧！

由于移植自大型电玩，那些繁多的装备和宝物真让人眼花，象什么金银 CD、散弹枪、激光 CD、盾牌、骷髅炸弹、徽章等，这些东东有的能提高攻击力、有的能增加防御力、还有的是打倒"新秩序国家"必要的物品。游戏共有 6 大关，每一关都非常庞大，除了因剧情的需要，必须先通过第一关外，玩家还要执行解救 Aerosmith 其他成员的任务，但他们分别被囚禁在 5 个不同的地点，要先解救哪一个呢，这就全由你决定了。游戏的难度比较大，为了照顾不擅长射击的玩者，游戏提供了无限接关的功能，但若在限定的时间内未完成某些任务，还是算失败，所以一定要苦练枪法呀！

绝命追杀令

URBAN RUNNER

北京　风使

载 体	光 碟	系 统	WINDOWS
语 种	英 文	类 型	冒 险

《绝命追杀令》是 SIERRA 最新的冒险游戏，主人公是麦可斯(MAX)——一个杰出的新闻记者，由于本身有很高的专业素养，再加上灵通的消息渠道使他屡屡成功。一次，他在追查线索的过程中与一位重要的人物见面，没想到被犯罪集团察觉了，不但线人遇害，他也被杀手追杀，更遭的是，警察也把麦可斯视为最大的嫌疑犯，布下了天罗地网捉拿他。玩家扮演的就是麦可斯这一角色，能否查明真相、洗脱罪名就全靠你的努力了。

跟 SIERRA 现今的大多数游戏一样，《绝命追杀令》所标榜的一大卖点就是真人演出，所以游戏共采用了 4 片 CD，笔者认为这款游戏在选择角色上极为成功，每位演员都有极为杰出的演出。在游戏的一开始，玩家就能欣赏到一段极为精彩的影片动画，其紧张刺激程度不亚于当今的警匪枪战电影，而在游戏开始之后，玩家看到的仍然是接近真实的场景，当人物移动时会有身临其境的感觉；游戏的声音方面同样有相当的水平，不仅音乐营造出了当时的气氛，一些音效也给笔者留下了深刻的印象。至于操作方面，也设计得比较简洁，当我们将鼠标移动到画面中某些重要的物体上时，鼠标就会有改变来提醒玩家。如果能移动鼠标就会以方向箭头来表示，和《狩魔猎人》系列一样，只要将鼠标向上移动，主选单就会出现，而





且还会显示目前完成进度的百分比，这也算是一点改进吧。

《绝命追杀令》虽然是4CD的大容量，但由于没有太刁难玩家的谜题，所以大概只需4至5个小时就能完成。游戏中紧凑的剧情，丰富的过场电影动画，都令人完全融入其中，可以说这类互动式电影游戏是目前欧美流行的作品。游戏的基本配置是486/66、8M，但要出于欣赏的角度，恐怕必须"潘婷"级的旗舰了。

辛迪加战争

SYNDICATE WARS

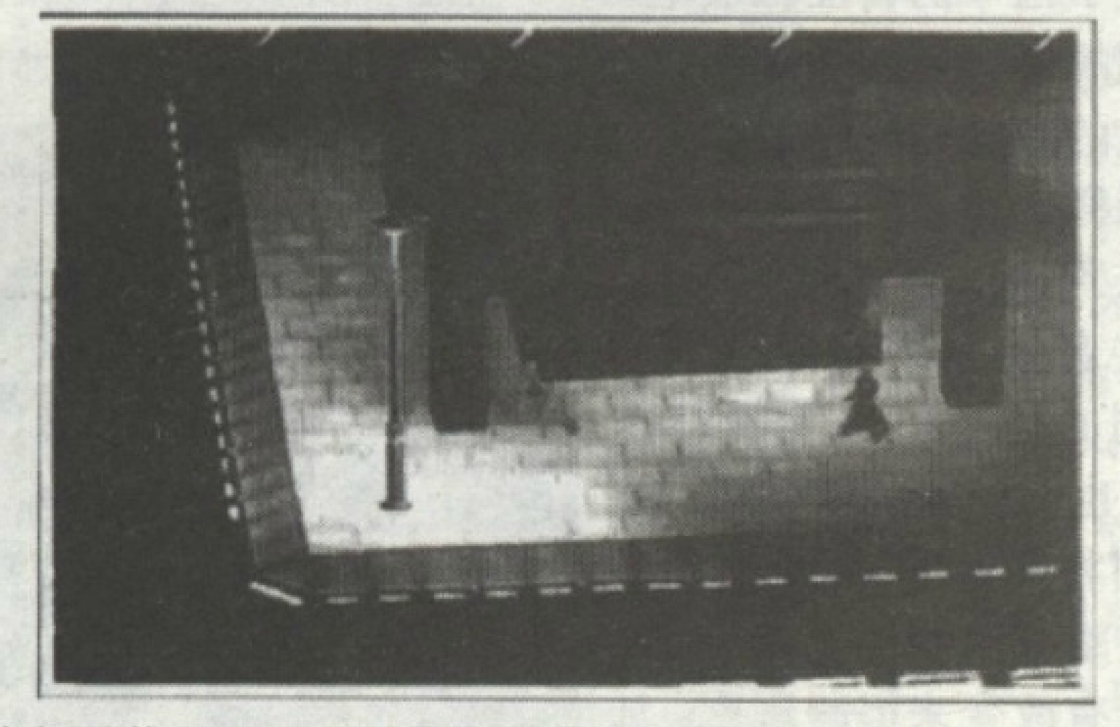
北京　心雨

载 体	光碟	系 统	DOS
语 种	英文	类 型	动作

1993年发行的《辛迪加》不知你是否还记得，当时造成的轰动效果不仅使牛蛙成为欧美的精英级游戏公司，也对PC游戏起了很大的推动作用。当时很多人称其为真正的IBM PC游戏，港台的游戏杂志也大量报道，他们给游戏起了个很酷的名字《极道枭雄》。

目前新的动作游戏如《铁血十字军》，已超过了《辛迪加》，因此牛蛙决定制作了《辛迪加战争》来延续《辛迪加》的生命。故事的背景是一个探险队在冰岛区域发现了一个惊人的秘密——极具威力的外星武器。这个发现使得他们另组成了新的组织，并开始了推翻政府的行动。

在游戏开始的时候，玩家可以选择加入那一方，这



样会对你的今后的战略路线和场景造成影响。在四人联网的游戏中，你可以自由选择任何一方并相互结盟或攻击。如同一代一样，在游戏过程中，玩家要不断提升部队的武装和战斗能力，如此才能应付越来越艰难的任务。不管你相不相信，《辛迪加战争》使用的是经过改良的《魔法飞毯》的3D引擎，所有的场景都是由贴图和多边形混合而成的。玩家可以进行360度旋转的方式任意切换视角，或是随意放大、缩小画面，再加上即时生成的光影效果和各种武器所造成的可怕的效果，使得游戏画面非常华丽。最后是本人的一点希望，它会打垮《铁血十字军Ⅱ》而成为1996年的最佳动作游戏。

潘多拉密令

PANDORA DIRECTIVE

北京　风使

载 体	光碟	系 统	DOS・WIN 95
语 种	英文	类 型	冒险

两年前的《杀人月》(Under a Killing Moon)不知玩家还有没有印象，当时在全球都可以说是无人不知，在我们大多数人还用软盘作为资料的主要载体时，它竟以4CD的大容量推出。在大家习惯了将软件安装在硬盘上使用时，面对这4张CD，有人提出了现在看起来极为幼稚的问题——4张盘应该怎么玩，先玩哪一张呢?

《杀人月》是ACCESS公司出品的经典冒险游戏



Tex Murphy系列的第三部，在此之前还有第一部《罪恶街》(Mean Street)、第二部《火星大悬案》(Martian Memorandum)。现在，本系列的最新作——《潘多拉密令》终于问世了，喜爱神探的冒险迷们大概又要彻夜不眠了。游戏的操作界面和《杀人月》极为相似，主要分为"互动"(Interactive)和"动作"(Movement)两个模式。其中的互动模式和一般的冒险游戏没有什么区别，也是由玩家用鼠标选取画面上的各种物体进行"看"、"拿"、"说话"、"移动"……等各种指令。

而主角的移动是以类似3D的第一人称视野的动作模式来进行的，两者之间可通过键盘上空格键来完成的。这次游戏同三代一样全部由真人演出，高解析度的画面比起《第七访客》也毫不逊色，游戏的现场感极高，玩过前作的朋友应该会有体会的。

游戏自我标榜为"互动式电影"，那么游戏中的影片数量自然不少，一些知名演员如Kevin Mccarthy、Tanya Rober都有精彩的表演。值得一提的是，游戏虽

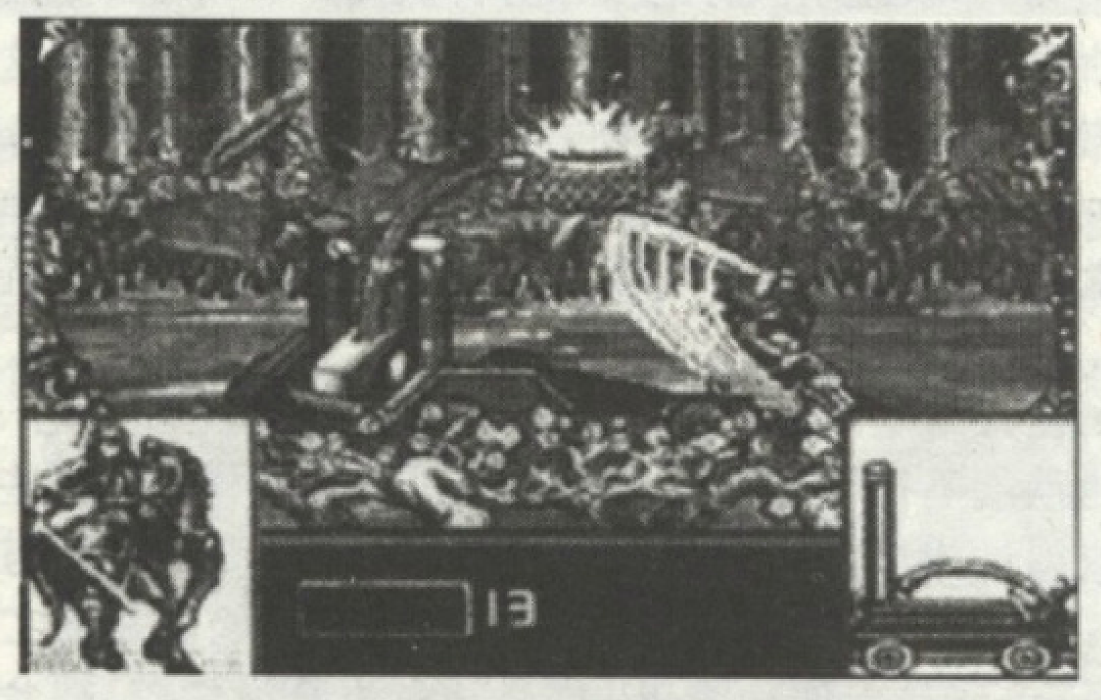
是全程语音，但为了照顾大多数英语较差的玩家，又提供了字幕。另外游戏还提供了提示功能，为被谜题卡住的玩家提供了一种解谜的方法。也许是《杀人月》太成功了，《潘多拉密令》并未造成多大的轰动，不过它采用了不同的剧情、不同的演员和较好的影片效果，也不会令你失望的，因为它毕竟是 Tex Murphy 系列的最新力作。

吞食天地Ⅲ

北京　笑书神侠

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演

《吞食天地》系列是智冠公司(移植自 CAPCOM)的经典三国游戏，在 FC(任天堂 8 位机)和 PC 上都曾有一大批支持者，它开创了三国类的角色扮演游戏的先河。这次智冠科技又将这一引人入胜的题材挖掘出来，开发出了《吞食天地Ⅲ》。



这次游戏一改以往刘备为主角的剧情，玩家可以在三名人物——刘备、曹操、孙权中选择一个，每个角色都有大概 30 关在等待着你去冒险。在每一关的开始都用一张画，再配上文字来串联剧情，这在今天来看确实有点落伍，不过过场动画虽然重要，但一个游戏若只有漂亮的过场动画的话，也不可能得到玩家认可的。在《吞食天地Ⅲ》中共有 700 多名将军出场，而且每个人除了常见的武力、智力等属性外，又增加了体力、潜力和勇气三种属性，这些属性关系着将军每次的移动力、可使用的攻击招式以及产生致命攻击的概率。武将兵力的恢复方式也有了一点创新，在城门口时，每个回合都有一定的恢复量，直到城里的兵员被征完为止。若是在野外，还是象以往那样采用药品恢复兵力。

游戏的战场这次从野外延伸到了长江，在水上，玩家要直接驾驶大小不同的战舰来和敌人展开一场水战；野外时，玩家要利用高低不同的地形来躲避敌人的攻势。当然，你也可站在有利的地形上进攻对手。最后，要消灭敌方主帅时，战争会由城外转入城内，然后再进入宫殿来一场空前的大会战。

总之，《吞食天地Ⅲ》采用了全新的人物造型和立体化的场景，使画面品质有较大幅度的提高，还保留了角色扮演游戏的精髓，相信会给三国迷们带来一片新天地。

97 年超级美国职棒
TRIPLE PLAY 97

北京　心雨

载体	光碟	系统	DOS · WIN 95
语种	英文	类型	体育

棒球在国内虽不太普及，但在美国、日本、台湾都是极受欢迎的体育运动，而这三个地区又是生产游戏的“工厂”，所以棒球的游戏也是一个接一个地推出，台湾曾推出《中华职棒》，全中文的界面令许多人门者领略了棒球的魅力。这次为各位介绍这款游戏正是运动游戏龙头老大 EA Sports 所推出的《97 年超级美国职棒》，(TRIPLE PLAY 意指“三杀”)。虽然说是 97，但游戏中球员的资料仍是 95—96 球季的资料，游戏中聚集了美国大联盟中所有球员的资料，也提供了大部分球员的照片和各队的队徽、96 年开幕赛当天的名册及每个球队最新的状况，这一切都会让棒球迷们视为珍宝。

游戏画面采用 SVGA 模式，理所当然地用上了 EA SPORTS 成名的虚拟球场技术，你可以看到在守备方面镜头会自己到处移动，可以从任何角度观看球场，游戏中也加入了美国大联盟的 28 座球场。此外，在打击视角方面，则有三种模式可供选择，守备方面则有五种视角可供切换，可让玩家依照自己喜好来做选择。此游戏采用全程语音，玩者可以听到播报员在游戏进行中为你做全程解说以及观众的喧哗声等。

游戏中提供了表演赛、季赛、季后赛、明星赛、全垒打大赛、经理模式以及连线对战等内容。除此之外，也有几种辅助选项可供选择，例如叫电脑帮忙守备、取消失误的发生……等，有利玩家专心在打击方面发挥。在球赛方面，玩家可以有三种不同的选择——新手级(ROOKIE)、职业级(PRO)和经理模式。在经理模式中，玩家还可以自行创造球员，高矮胖瘦任君选择，也可以自由设定或交换球员。

游戏以键盘来操作，玩家若不熟悉指令，游戏也提供了线上指令列表可供参考。如果玩家不喜欢跟电脑打，EA 也为玩家提供了和朋友连线对打的方式，只要电话一打即可立即对战。游戏的配备方面是建议最好有



486DX/66 以上、8MB RAM 即可，当然用 PENTIU 是更好了。游戏支持 DOS 和 WIN 95 版本，而且 EA SPORTS 也计划将此款游戏移植到其它平台上，也让玩家有其它的选择。

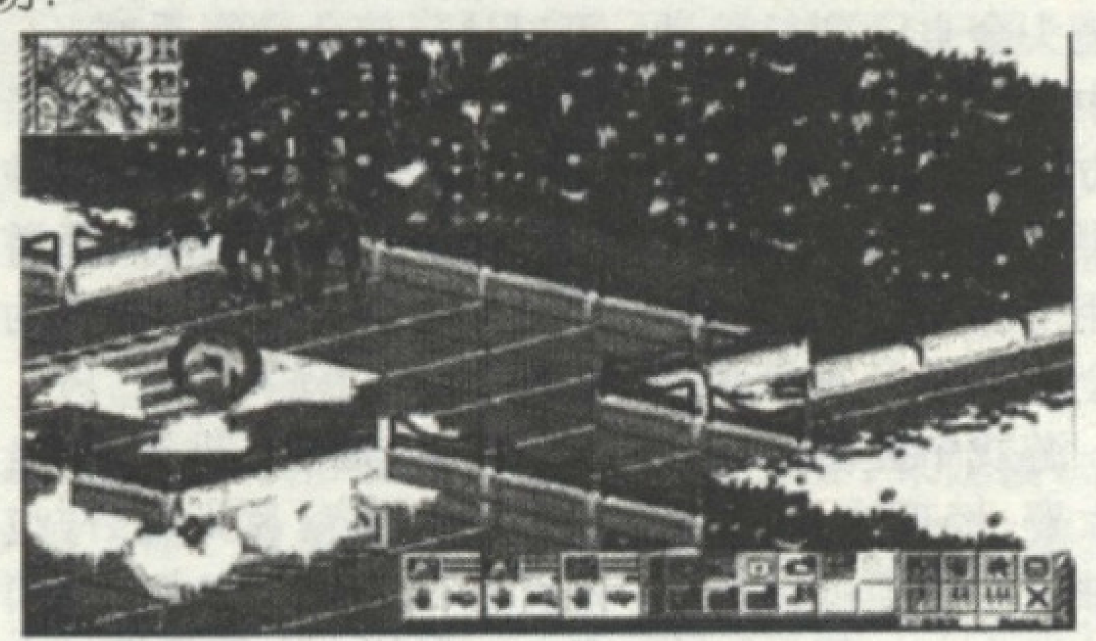
机甲终结者

TOTAL MANIA

北京 心雨

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	动作

机器人与人类的战争，长久以来一直是电影业所喜爱的题材（如阿诺．史瓦辛格所扮的《魔鬼终结者》系列。）而在那些毫无人性的机械脑袋里，通常都有一个共同的目的——也就是取代人类统治地球。《机甲终结者》(TOTAL MANIA，暂译）将故事的背景构建在不远的未来。那时，一种强而有力的机械生物 MANIA 试图摧毁地球上所有的生命体。而你，身为一个自由战士，将带领一支由生化人组成的队伍与之战斗，最终的目的就是进入它们由冰冷的铁皮所构成的世界中，并摧毁它们的一切！



是的，也许你曾经听过类似的故事剧情，不过《机甲终结者》里所拥有的不只是一个受核子辐射尘污染的世界，而是一套类似于《幽浮》的即时策略游戏，其实说它象《极道枭雄》更贴切一些，不过人物造型很大。玩者在游戏中将率领一支由六名武装生化人所组成的中队，横行于四种地域之上，并与多达六十五种敌人交战，为了要对付这些难缠的家伙，游戏中提供了各式先进的武器以完成中队的使命——取回一些武器装备，以及消灭所有的敌人。

此外，攻击与防御策略的使用将关系整个中队的存亡；仔细地搜寻每一个角落，并闪避所有武器的攻击，才能在这个残酷的世界中生存。而整个中队的控制，就依赖玩者手中所握的滑鼠。方便的控制界面让玩者可以轻易将队员由攻击状态转变为防御状态，或是轻松地拾取物品。

《机甲终结者》是 DOMARK 的力作，它希望能动摇目前最流行的网络对战游戏，最多可有八名玩者同时连线，进行各式各样不同的连线任务，满足您的幻想与杀戮的欲望。

天堂与地狱

AFTERLIFE

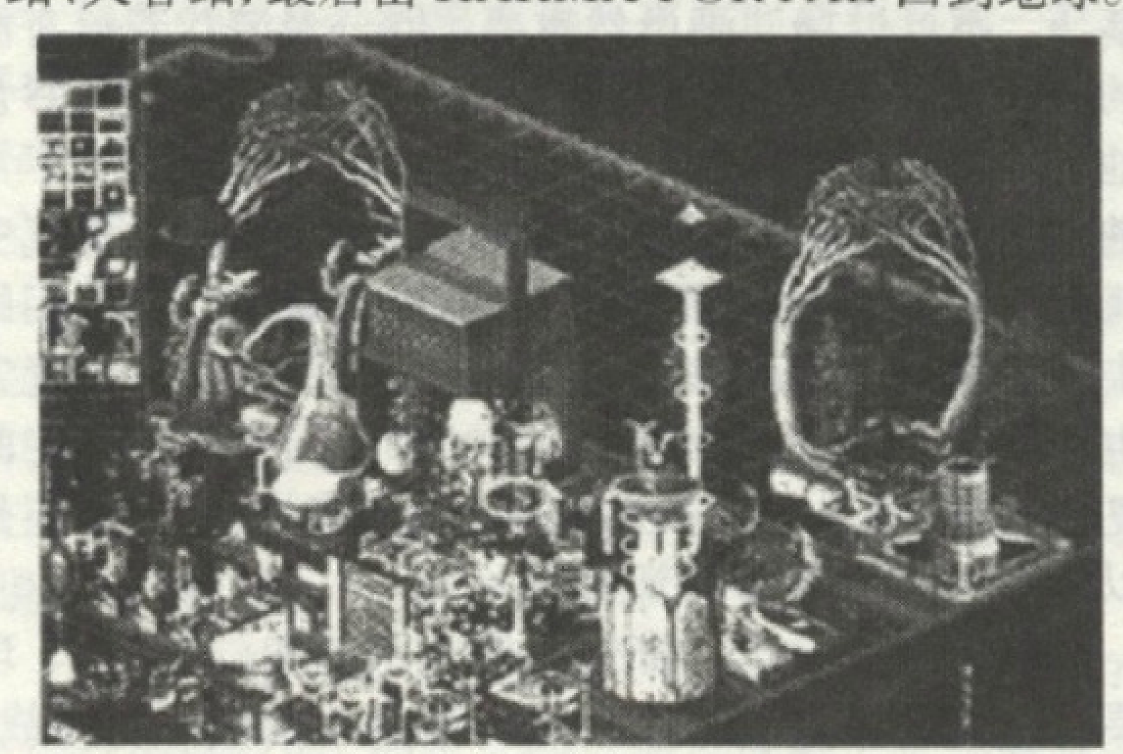
北京 心雨

载体	光碟	系统	DOS・WIN 95
语种	英文	类型	模拟

死后的世界会是什么样子，大概这是很多人都想过的问题，但恐怕没有人能回答出来。现在，我就来回答这个问题——象《模拟城市》那样（嗷、嗷，不要打我），我没有说慌，不信就看看 LUCAS ARTS 的新作——《天堂与地狱》。

LUCAS ARTS 多次声明游戏的背景不是地球，不过为了容易说明，我们还是称其为“地球”吧，设计者将这些生物称之为 EMBO，又将这些生命结束后的东西叫作 SOUL(Stuff Of Unending Life)，和英文中的“灵魂”一词很相同，同样为了便于理解，我们也就将这个 SOUL 叫作灵魂吧。生物在死后会乘坐一种叫 KARMA 的运输系统来到你管辖的区域，每个灵魂进入你的天堂或地狱时会购买门票，而这也就是你仅有的经济来源。

在天堂里，你可以按照《模拟城市》的经营理论，但在地狱就不行了，道路最好建得跟迷宫一样，让这些罪有应得的幽魂多受些罪吧。千万不要小看《天堂与地狱》，让人烦恼的设定多的是，每一种建筑物都需要工作人员，也就是天使和魔鬼。你必须大力建设学校、宿舍来教育和容纳他们，这样你才有足够的人手以保持建筑物的运作。游戏的运输系统也是蛮有趣的，要离开天堂或地狱的灵魂，会先走路到小客站，再经过运输系统到中客站、大客站，最后由 KARMA PORTAL 回到地球。

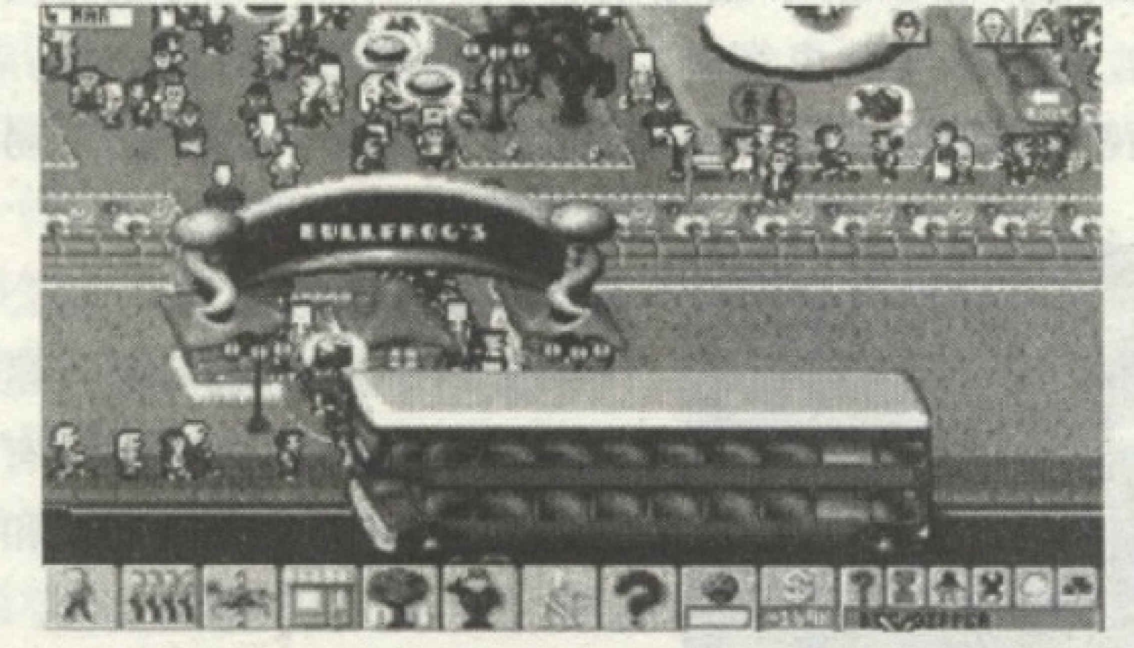


游戏总体来说和《模拟城市》没有大的区别，操作界面也很相似，只是稍微复杂了一些；画面的解析度最高是 1024×768，但由于配色太暗，所以也看得不是很清楚。音乐和音效也一般，不知 LUCAS ARTS 是怎么搞的。如果你是《模拟城市》的爱好者，《天堂与地狱》是你目前唯一的选择。

开场白：许多玩友指出本刊在“攻略指南”和“前线地带”之间存在一个断档，这就是本栏开设的初衷，从这期起终于和大家见面了。“游戏赏析”是介绍某个新游戏的心得、经验、感想和几个同类的比较评论，欢迎大家多多捧场，将你心爱的游戏告诉大家。



《主题公园》是牛蛙公司用两年时间精心制作的商业模拟经营类游戏，在欧美十分流行，销量在全世界已经超过100万套，但在国内由于语言的障碍，我们很难体会到游戏的乐趣和幽默的风格，于是今年EA公司将这个游戏进行了汉化，这是第一个在中国大陆汉化的优



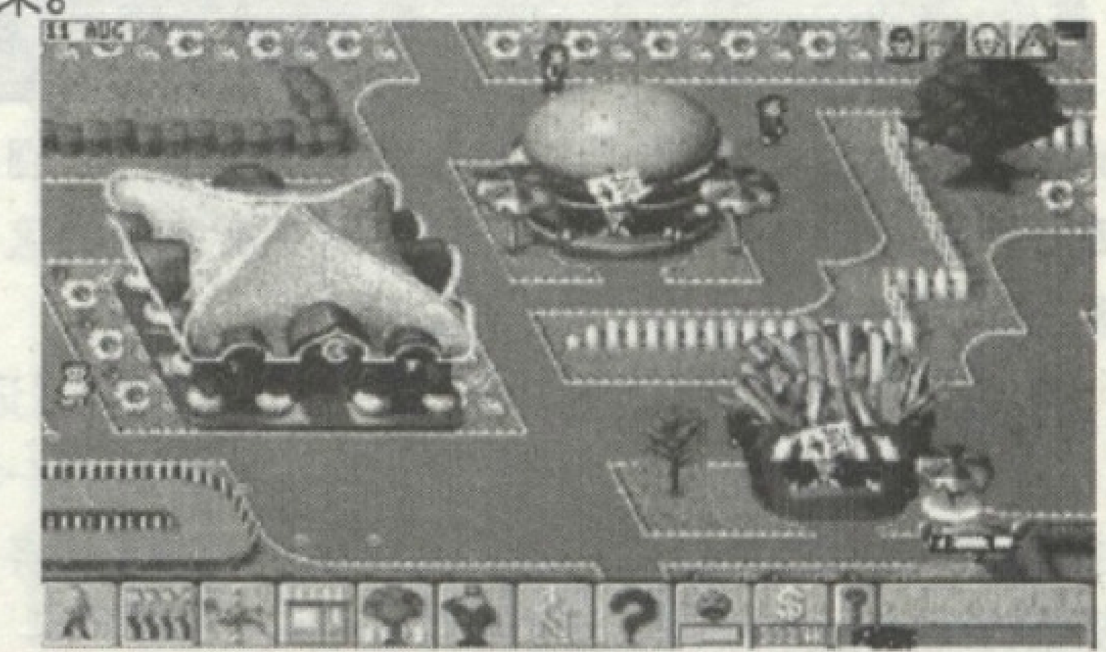
秀游戏。据说EA公司以后还将陆续汉化基因战争(GENE WARS)、福尔摩斯2(HOLMES 2)以及和《主题公园》极为相似的《主题医院》等一批优秀的最新游戏。好，让我们一起来逛公园吧！

“今天的天气暖洋洋的，但天空中飘浮着几朵乌云，说不定要下雨。这种天气很适合我们全家到附近新开的主题公园游玩一番。电视里的天气预报保证今天天气很好，并且这个公园看上去也确实很吸引人，以至于我们无法抗拒它的诱惑。

直达主题公园的汽车很宽敞，容纳一两百人看起来不成问题。宽大的车厢中一点也不拥挤。我们每个人都找到一个座位，伸直了双腿，车上的空调也不断送出阵阵凉风，好舒服啊！汽车在车流中穿行着，很快就到了目的地。

公园的大门上挂着一个醒目的牌子：‘欢迎来到牛蛙的世界’，我和孩子们都感到很兴奋。我掏钱买了门票——价钱稍微贵了一点，不过一旦进入公园一切游戏设施都可以免费使用。金属大门缓缓打开了，我们夹在一拥而入的人流中走进了公园，天啊，我简直不敢相信自己的眼睛！这个地方太棒了！各种各样的游乐设施、商店、纪念品专卖店及所有你想得到的东西。

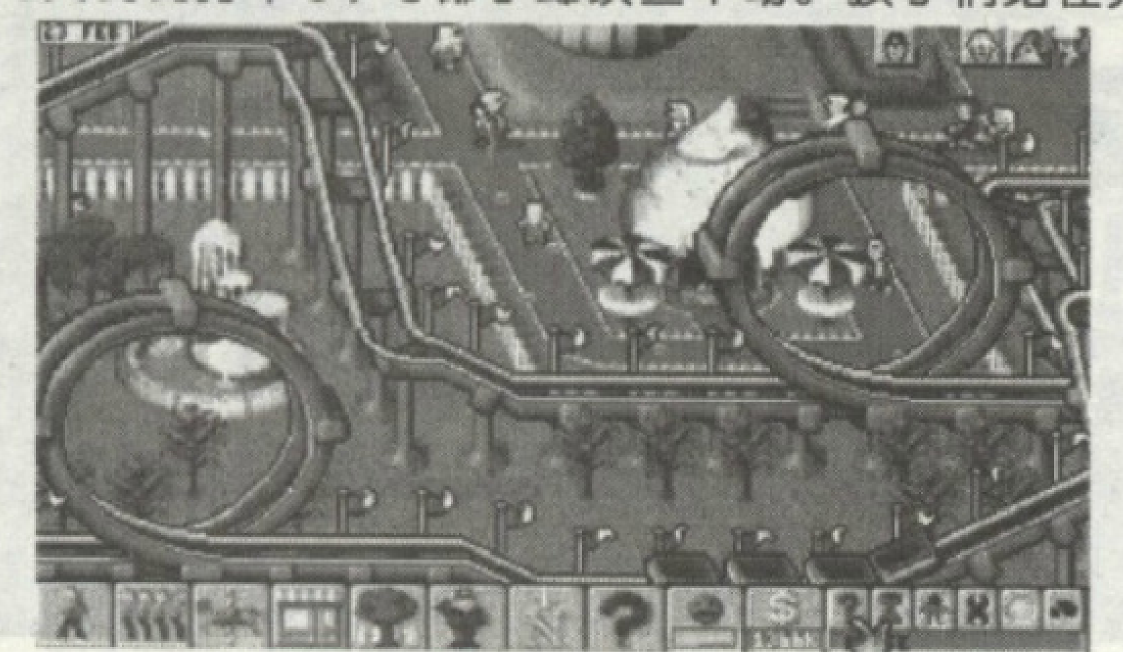
一个巨大的旋转滑梯——“旋风”，在远方高高矗立着，我们按路标的指示直奔而去，希望能够排在队首。谁知到了那里已有几个人在排队了。还好，队伍不是很长。我们爬到“旋风”的顶层，沿着安全滑道飞速旋转而下，我和妻子在前，两个孩子们紧跟在后面。真是太过瘾了！孩子们玩得兴高采烈，还想再玩一次，不过我告诉他们还是先去玩玩别的，并从旁边的纪念品专卖店给他们一人买了一件“旋风小子”T恤衫，这样孩子们才又高兴起来。



随后又玩了几个项目，我们都觉得肚子有些饿了。正巧附近有一间快餐店，我买了一些汉堡包和薯条，一家人围坐在树下荫凉处，傍着喷泉，开始了野餐。食物的味道很好，只是咸薯条很快使我们都感到了口渴，于是我又买来了一些可乐和冰激淋。

当我刚把手中的垃圾放入垃圾箱，忽然发现孩子们却把废纸扔在了草地上，我正要呵斥他们拣起来，一位公园工作者走过来用小扫把扫走了垃圾。我不顾孩子们的不悦狠狠地责备了他们。

在公园里，我感到了前所未有的活力，仿佛又年轻了很多。正巧前面有一个"打椰子"的游戏，于是我兴冲冲地跑过去想试试身手。那些椰子肯定是粘在树上的，好几次明明打中了，可椰子却纹丝不动。孩子们站在旁



边不住地笑我，这次轮到我恼羞成怒了，于是我跑到酒吧随便要了两杯饮料，而孩子们则由妻子带着继续游玩。

猛然间感到肚子里一阵"咕咕"作响，不好，快去洗手间。通过路标我很快就找到了，里面又干净又方便，真不错。走出洗手间，一看表，离开孩子们已经有好几个小时了，于是我向事先约定的喷泉走去。喷泉旁，妻子带着孩子们正等着我呢。

当我不在的时候，他们乘坐单轨列车在公园里已经转了一圈，而且幸运地躲过了我在酒吧时所下的一阵骤雨，因为一个装扮成大公鸡的工作人员分发了很多雨伞。孩子们又高兴地玩了一次"旋风"滑梯。

夜幕渐渐地降临了，壮观的焰火表演映红了天边，我们带着劳累与兴奋坐上了回程的专线汽车。不管怎么说，在"牛蛙"世界所度过的这一天实在是太让人难忘了！"

——摘自《牛蛙日记》

当老板的梦想每个人都有，那你有没有兴趣当一回《主题公园》的老板呢？EA 公司出版的这款游戏，将会让你亲身体验做老板的喜怒哀乐。

在该游戏中，玩家的目标是：在每个财政年度终了，都会收到一份年终总结报告，评价你的主题公园在六大领域与四十个竞争对手的较量结果。这六大领域是：

最富有的公园
最刺激的公园
最舒适的公园
游戏客最满意的公园
最大的公园
最使人快乐的公园

只有你在各个领域都名列前茅，才能完成建设终极主题公园的任务。

《主题公园》玩起来的感觉有点类似《模拟城市》(SIMCITY)，可以在公园里建造各种不同类型的游乐设施，以尽可能多地吸引游客。建造好的游乐设施并不是傻呆呆地静止不动，而是一旦有游客进入，就会象真的一样做出各种动作。过山车上下翻滚，激流勇进溅起片片水花，海盗船左摇右晃……展现在你眼前的将是一个充满动感的世界。更棒的是，该游戏还提供了大量的三维动画，对于胆小而不敢亲身尝试过山车的朋友来说可真是一个福音，其视觉效果绝对和真的一样。

在这款游戏中，玩家可以建造各种游乐设施，修建各类商店，还可以雇佣清洁工，修理工，小丑等工作人员，当然雇佣工作人员是要每月付工资的，搞不好他们还会罢工，因为在他们的眼里，你就是一个大号的资本家。游乐设施共有二十多种，除了前面提到的过山车、激流勇进，还有旋风、蹦蹦城堡等，可以说只要你想得出来的，《主题公园》里都有。商店则包括了咖啡店、礼品店、酒吧、汉堡包店等十五六种，以及打椰子、打鸭子、易拉罐保龄球馆等有奖游戏。

要想在游戏过程中使公园不断地发展壮大，就需要大量的现金，然而刚进入游戏时只有不多的可用现金。因此，就要和银行搞好关系，争取得到贷款。有了钱就应该尽量造一些吸引游客的游乐设施，增加公园的吸引力，因为你的主要收入来源就是门票钱，公园里的各种游戏设施都是免费的。一旦觉得工作已初见成效，不妨调高票价。俗话说"无商不奸"，在这款游戏中也可以充分体现出来。为了多赚钱，可以调低有奖游戏的中奖率，在打椰子游戏中的椰子背面不妨多涂一些胶水，这样一来即使打中椰子也不会轻易掉下来。再有，可以加大薯条中的含盐量，使游戏客吃过后感到口渴，于是就会再去买可乐，而你也就可趁机抬高可乐的售价，还有在可乐中多放些冰以降低成本等等坏主意，总之，这款游戏将完全真实地模拟一场商战，使你紧张得喘不过气来。

怎么样？听了上面的介绍，想不想在家里也开一个游戏乐园？





精武战警

北京 野人

迭荡起伏的剧情

《精武战警》是一套以超能人及机器人为主角的战略游戏，由香港安信电脑公司制作发行。剧情主要描述逐渐没落中的世界第一强权——亚米加合众国为了对抗境内素尔集团庞大的私人武力，向由亚洲共和国主导的亚洲联盟要求军事上的援助。亚联遂派出精锐部队第一特攻组远渡重洋，协助亚米加对抗境内的坏分子，在对抗的过程中不断发生各种各样曲折离奇的事件。整个故事结构完整而且有娱乐性，在消闲的作品中预言了以中国为中心的亚洲国家逐渐兴盛发达，而欧美国家相对来说逐渐没落或停滞不前的世界性大趋势，显见香港同胞对九七回归祖国后，发展的前景还是非常有信心的，所以有人喊出"二十一世纪是中国人的世纪"的口号，看来确实是与现实相差不远了。

多姿多彩的动画

说到游戏的画面，给笔者的第一印象就是非常的细致，人物设计充满了日式风格，而且还会在剧情的发展下展现出各种各样丰富的表情来！地形方面的处理采用了立体模式，地形的高低是真正存在的，不再是靠绘画技巧所产生的错觉。这次游戏的重大创新就是——战斗时采用 3D 动画来表现。所有的动画大概超过 1500 组，是目前同类游戏无法相比的，也是游戏的一大卖点。以往的游戏通常在武将单挑时，才会有一段 3D 的动画，而在《精武战警》中，所有的出场人物均有独立的 3D 动画，加上每个人都有自己独特的招式，你可以想象这是多么地壮观。

独特的数值设定

在各个角色的能力分析方面这个游戏有偏向 RPG 数值设定形式，比起一般的游戏还多出了好几项，而且各项能力之间带有更繁密的关系，不象以往的设定毫不相干，举例来说：如果使用一般武器，玩家所要计算的不只是武器攻击威力、射距，更需把 RP 值列入计算（RP 值是指行动力指数），因此连行动的步数必须先算好才行，想要攻击成功一定要满足所有条件，否则一味盲目冲锋只会让主角们挨打而已。游戏中的武器种类繁多，每种对于各项数值的要求都不同，就算玩个一、二十遍也很难将所有设定记住，因此战况紧急时，笔者都要好好想一想这个武器是干吗使的，多不方便！这些数值设



定的概念确实不错，可惜稍嫌杂了点，若能简化一些，或有线上说明，亦或是另外编一本武器资料手册或武器资料卡等（外国战略游戏所常用的作法）可以一边进行游戏、一边用眼睛瞄一下卡片即可得到资料。以往笔者未对此作特殊要求，但《精武战警》情况特殊才提出，尤其

是武器有 37 种，角色绝招众多，一场战斗下来可说是非常精彩，若不能让这些独特的设计展现在玩家眼前不就太可惜了！

根据游戏剧情，开始没有几关后，高雄等一大票厉害家伙就会因公殉职，所以对这几个家伙不用太重视练功，应把练功的机会多留给郭安等“弱鸡”，否则从第五关开始，玩家将会发现带领一群童子军作战的困难。敌人的数目是有限的，这表示经验值的来源受到限制，那么多人要抢分，怎么分都不够，真是的！幸好敌人 AI 普普通通，人数也不多，前几关还能打的过去，可是后来敌人逐渐变强，凭郭安等三脚猫的功夫恐怕难以抵挡。评估一个人的战斗力值，除了本身的实力及特殊技能之外，战斗武装也是能立刻提升攻击、防击力及总体战斗力的一帖良药。武装分为战斗装甲服、战斗车辆、枪械类武器及额外增购的武器，如地鼠会冲向敌人然后自爆。装甲服可说是这游戏最重要的部分，通常集数种武装于一身，其机动性、火力是一流的，通常可用来当先锋开路，厚实的装甲让“弱鸡”们有个保命符，穿不穿装甲服的差别只要一打就可看出。敌我都有多种类型的装甲服，玩起来真的有“机械”的感觉。战斗车辆则有坦克车、装甲车、补给车等 11 种，坦克已经是这类游戏不可缺少的角色，厚重的装甲给成员们足够的保护，但相对的机动力较差，处处慢半步，不太符合笔者快攻的节奏。就笔者所知道，现在世界各国的主力坦克、装甲车，很多机动性不错，极限速度也可达 70 公里以上，怎么游戏的世界里设计出的战车反而跟不上时代，战车前进的速度实在太慢了！就算射程较长，仍无法弥补这项缺点，只有靠玩家的战术来发挥装甲车的特性。枪械类的武器能提升攻击力，但使用它的人物却完全得不到任何保护，很容易一下子就阵亡沙场，所以笔者通常将它交给民兵等战斗力较差者，反正他们又不值钱。前述几种武器的登场要看剧情及关卡，象最后出场的超能机甲服，竟然只造了一件，而且武装威力不比其它的好，顶多能让使用者发挥特殊技能，真是让人大失所望，没有想象中的厉害嘛！装甲服、装甲车的数量配给不够，因此总有几个人必须手拿枪炮冒险犯难。不过只要不是郭安阵亡，其他人就算挂了几百次，下一场仍可复活。战斗中如果要补给物资就必须用到补给车，当然《精武战警》也象其它游戏一样，可以在战斗时进行 2 人之间的物资转移，但携带量自然不能和补给车相比。最好事先把恢复剂这些救命物品准备好，武器弹药也要足够，要不然一上场才发现没有补给车进行补给可就麻烦大了！

本游戏还有一个相当体贴的设计，就是在选择对个别人员下达指令时，游戏还提拱了人员选单，让玩家可以顺利而快速的选取人员，这点在目前的战略游戏中相当的罕见。

真的是最好的战略游戏吗?

游戏号称史上最“悍”30 度斜角战略游戏，这点笔者实在无法否认；的确，一眼就看出 640×480 的 256 色，整个战场的布置显得细微、逼真却又干净，但是地图小了点较为可惜。这些精心制作的 3D 地形不但比台湾游戏好上许多，而且也直逼日本游戏的水准了。机械人、武装车辆的造型设计也有相当水准，战斗时有 3D 战斗画面，玩家更可以看清机械人的 3D 造型，类似机动战士的形态，叫人不爱也难，动画场景的重复率高是一项隐忧，而机械人的动作描述亦是相同，应该多加入弹痕、烟雾、爆炸效果来强调 3D 动画的真实感，要不然看了几次就会腻的动画岂不浪费？画面的效果整体而言算是不错了，音乐曲风倒也蛮配合这个游戏的，节奏快而强，很能符合《精武战警》除恶务尽的手法，采用 CD 音源，听来效果不错，只是编了少少的 5 首未免小气些。

实际上笔者觉得这套游戏还算不错，何况台湾某些杂志评价此游戏时，打出中文游戏不多见的“82”的高分。只要合你的胃口，在衡量自己的的荷包之后，不妨试着接受它。99 元的价格也比较贴切玩家，而且还是双 CD 呢！最后，这游戏有个让玩家操劳的小麻烦，就是玩过几关后，两张 CD 要来回调换。



MUD 巡礼

MUD 漫谈网络游戏 MUD（七）

搜集整理/北京 迦楼罗

东方故事 (EASTERN STORIES)

12. 眼魔，一种漂浮在半空中，长着许多眼睛与触手，圆球一般的魔法生命体。常见的眼魔大约直径 80 公分，重量 40 公斤，大多数居住在一个叫作"黑色山谷"的地洞中。眼魔的外形实在很吓人，尤其是那一对充满魔力的大眼睛。眼魔在诺顿王国的出现是在约 1000 年前，据史书的记载，当时一团巨大的火球（直径约有 400 英尺）从天空中落下，掉在米格兰山北方不远的一个山丘上，当时大地为之震动，海中掀起的海啸吞没了沿岸不少的村庄，这个火球坠落的地点出现了一个又大又深的地洞，那附近的土壤、岩石全部变成黑色。一群眼魔从这个地洞飘了出来，人们一开始都把这群可怕的生物当作怪物，但是渐渐地，双方的了解越来越多，诺顿人对眼魔的敌意也越来越低。眼魔其实是非常和平的种族，他们行动非常迟缓，力量也不大，但是智慧高得可怕！大部分的眼魔都很清楚自己的外形和其他种族差异很大，他们没有嘴巴，但是可以用"传心术"让任何生物了解他们的想法。眼魔们绝大多数居住在那个由巨大火球所造成的黑暗地洞中，人们把那个地洞称作"黑暗山谷"。他们似乎没有任何政治组织或是宗教信仰，至少外人对他们的社会组织了解不多。眼魔对魔法的防御力极强，很多法术对眼魔不是完全无效，就是效力奇差，但是眼魔还是有弱点的，他们对于雷电性的伤害相当畏惧，只要一打雷，几乎所有的眼魔都会变成绿色（眼魔害怕的时候会变色）。

13. 吸血鬼实际上是人类，但是他们远古时代所流传下来的吸血鬼血统，使得吸血鬼成为一个令人畏惧又好奇的种族。吸血鬼平时的外形和人类相同，但是满月的夜晚他们有化身为蝙蝠的能力，他们大多数居住在诺顿王国西南方一座小岛上，过着与世隔绝的生活。吸血鬼这个称呼对他们而言其实并不公平，他们不是"鬼"，而是血缘和人类极接近的一个种族，但是他们天生体质较弱，必须以吸血来维持生命，虽然大部分的吸血鬼不会去动人类和其他种族的脑筋，但是有关吸血鬼半夜变成蝙蝠闯进别人屋子吸血的传说倒是一大堆。吸血鬼通常脸色苍白，嘴角突出两根白森森的獠牙，他们站立的时候会习惯性地双手抱胸，并且尽量躲避阳光的照射。吸血鬼聚居的小岛上有不少其它的生物，因此他们不愁没有吸血的对象，吸血鬼长得相当俊美，他们的智慧、敏捷与力量也都相当出色，除了那令人发毛的吸血习性外，其实是非常优秀的种族。吸血鬼对魔法的抗力非常高，特别是精神系的魔法，他们似乎天生便具有催眠其它生物的能力，不过可能和魔族有点血缘上的关系，吸血鬼对光明力量的畏惧甚至比魔族更甚。

14. 鸟人是一群居住在高山上的少数族类，当他们展翅飞翔在高空中的时候，可说是空中的王者，鸟人大约有 180 公分高，60 公斤左右的体重，聚居于峭壁上的洞穴或山坳中，是一种鸟头人身，长着宽阔翅膀的种族，脚上有着老鹰般的利爪，据说鸟人是守卫通往天空之国道路的战士，他们擅长使用长矛、长剑等武器，精于空手搏斗，鸟人对于其他种族多是友善态度，即使是面对有敌意的生物也往往宁愿自己拍拍翅膀避开了事，但这不代表鸟人懦弱怕事，事实上鸟人是非常骁勇的战士，他们一旦发起威来，什么也挡不住。鸟人族有一位名义上的领袖，由每年举行的比武大会选出，鸟人非常重视自己的子女，他们尤其崇尚英雄主义，对于勇士的行为非常敬重，会拿出最好的食物招待勇敢的人，对于懦夫则不屑一顾。鸟人常玩的一种游戏是把来访的客人抓住从高空中丢下，然后由在地面附近接应的同伴在落地前接

住，如果你“有幸”接受这种招待的话，千万不可呼喊救命或惊慌失措，不然的话让在下面接住你的鸟人瞧不起，你就有罪受了。鸟人对于魔法的防御力比人类稍弱，但是对于雷电或是寒冷的伤害抗力相当高。

15. 变形虫是一种奇妙的生物，他们的身体构造特殊，能够暂时性地变化成其它种类的生物。人类自从和变形虫接触以来，一直不知道变形虫是来自何方和如何生活的，只知道大部分的变形虫喜欢以人类的形体和人类生活在一起。如果你要确定你面前的生物是不是变形虫变的，方法很简单，只要出其不意地大喊一声，如果你看到他身上的装备乒乒乓乓掉了满地，八成他就是个变形虫。变形虫没有什么本来的形体，也没有任何固定的样子，他们在受到惊吓的时候皮肤表面会变软，身上穿的、戴的都会掉下来。除了变形的能力之外，他们看起来几乎和人类没什么两样，曾经有位哲学家提出这样的问题：“我们知道变形虫其实就是人类，只是不清楚到底是人类丧失了变形的能力，还是变形虫突然有了变形的能力?”变形虫和人类的相似由此可见一斑。变形虫对魔法的抗力和人类完全一样，但是由于身体构造特殊，变形虫没有办法长期穿戴一般护甲（顶多只能支撑一两个小时）。

经验

以下是所有可能得到经验(experience)的情形：

1. 在战斗中以武器（或空手）击中敌人，并且造成伤害，就会得到和伤害一样多的经验。

2. 杀死敌人。

3. 第一次完成某件任务(quest)。

任务

游戏开始时你正站在一间充满着祥和气氛的大厅之中，这个大厅是用某种白中带着淡蓝色纹路的石材建成的，一些绿色的植物和漂亮的花卉装饰着大厅四周的圆柱，四面的墙壁上雕刻着极为优美的图画，而大厅中央有一个很耀眼的水晶球（crystal ball）悬浮于空中。有一道阶梯通向上方的冒险者公会，你可以由那里开始你的冒险旅程。当你看着水晶球时，一种奇异的声音传到你的耳中，目前这个世界你必须要解决的任务(quest)如下：

1. 忙碌的铁匠(Level 1)。远风镇的铁匠史密斯正日夜不停忙碌地工作着，他似乎需要别人的鼓励与帮助。

2. 拉克希丝的爱人(Level 3)。流浪的吟游诗人拉克希丝，为了找寻她命运中的爱人，越过了千山万水，目前她在死亡大地稍作休息。你能够替她找到她的爱人，结束她的飘泊旅程吗?

3. 王虎的烦恼(Level 15)。听说王虎店的生意似乎一直都不好，好象有什么原因。

4. 雕刻家艾瑟斯(Level 14)。艾瑟斯似乎有些麻烦，需要一个富有侠义心肠的人去帮助他。

5. 诅咒的房子(Level 10)。解除房子的诅咒。

6. 拯救食蚁兽(Level 5)。帮助食蚁兽免于死亡。

7. 神龙的愿望(level 19)。它邀请众英雄拯救他不成才的弟弟。

8. 皇后的笑容(Level 19)。自从矮人王国莫拉德的大王子法拉第（Falady）死后，皇后就再也没有笑容了。国王莫拉德五世正为此担心不已，希望有个人能够让皇后恢复往日的笑容。你能够帮助他们吗?

地图

这是一张十分著名的冒险者专用地图，由一位当年发现通往东方大国的伟大冒险者绘制而成，对年青的冒险者可以提供很大的帮助，请参阅 help map 以获得进一步的说明。这张冒险者地图能帮助你探险、旅行，即使是等级很高的冒险者，都会发现一张完整而详尽的地图是十分有用的。你可以使用以下这些由这张地图所赋予你的指令：

info ＜topic＞：显示一些有关冒险者公会的资讯，如冒险者公会的由来、历史及公会所提供的服务等。

fellows：显示目前在线上的冒险者伙伴。

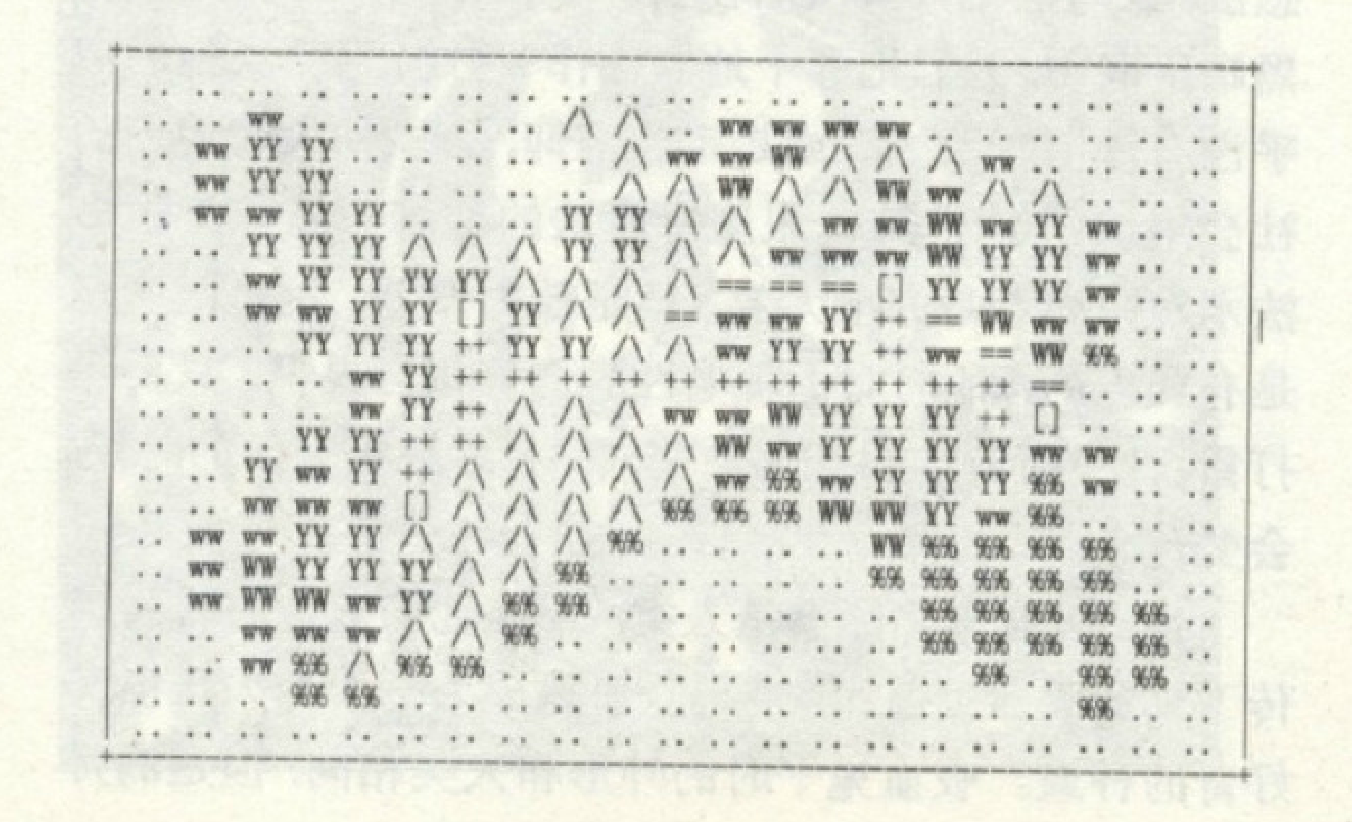
chat：使用公会专线和其他冒险者交谈。

read map：使用这张地图，显示你目前的位置。

read legend：查看地图上所标示的记号与其代表的地形。

check ＜target＞：粗略地估计对手的实力。

本岛总图



以下是地图中用来表示各种地形的图符:

ww:平原

WW:树丛

八:山脉、山丘

++:道路

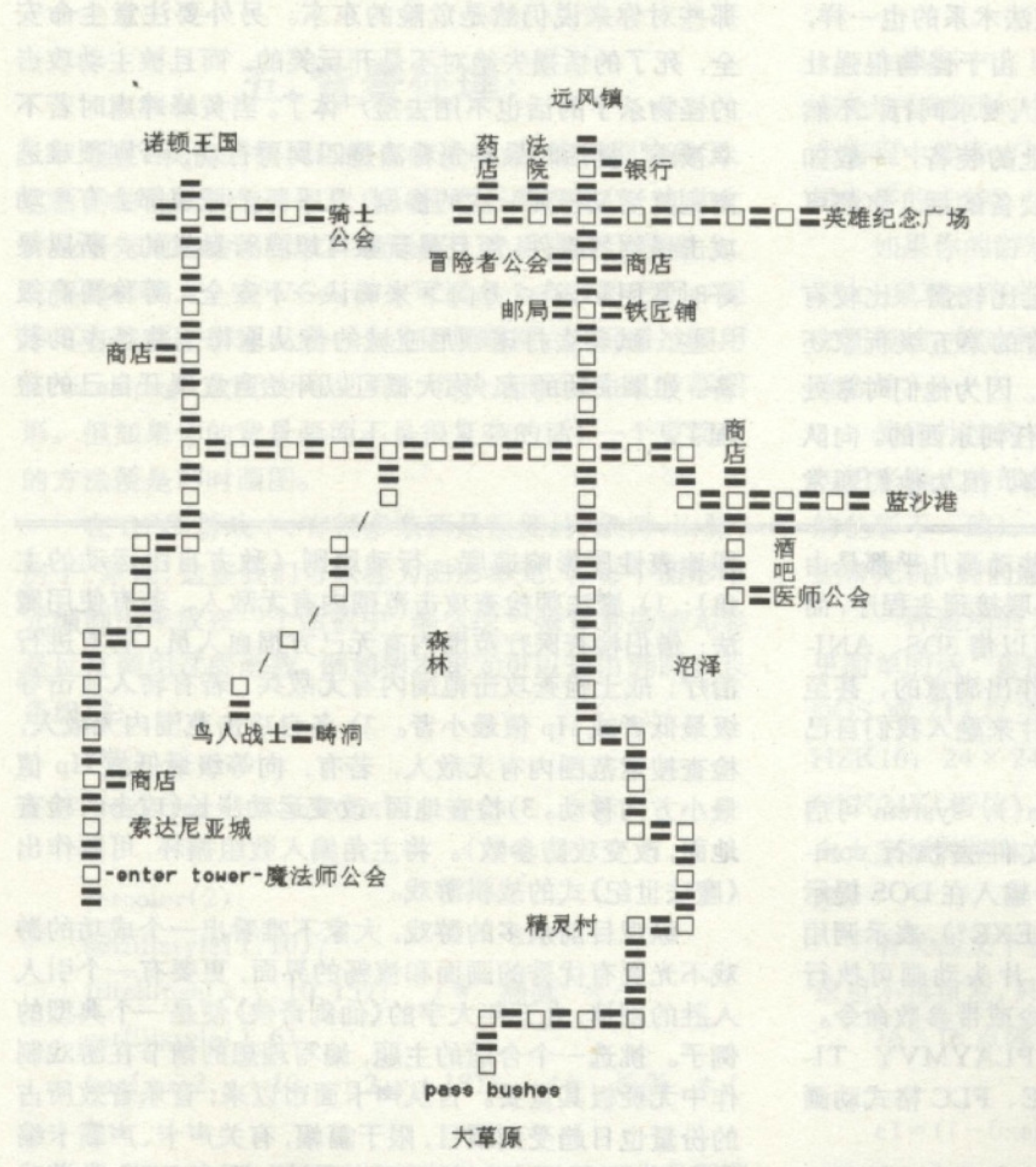
[]:城镇

%%:沼泽

==:水域、河流

..:海洋

本岛详图



初期指南

进入游戏后你可以加入不同的公会(职业),例如骑士、医生、冒险者、魔法师,学习不同的技能,接着就可以展开一连串杀怪物、探险的过程。任何一名玩家刚开始时一定在远风镇的大街上。北边是远风镇的中心广场,在东侧有一间商店,西边的建筑则是鼎鼎大名的冒险者公会。夕阳的余晖照耀着西方的天边,一些小小的云朵点缀着一望无际的天空。天气会随时间改变,MUD里也是有早晚晴雨的。远风镇上最大也是唯一的商店是冒险者最常光顾的地方之一,因为远风镇素有冒险者故乡之称,这里的老板对冒险者从各地带回来的各种稀奇古怪的东西都颇有研究。在商店里你除了可以买(buy)、卖(sell)、估价(value)、或只是参观(list)以外,老板还愿意免费为你鉴定你身上的东西。把你想要鉴定的物品拿给老板,他就会告诉你物品的正确名称。

所有的玩家在初次进入时就已被设定为冒险者公会的一员,此时可以在冒险者公会升属性或是训练技能。在升到第五级之前可以加入其它的公会,不过一旦加入后就不能脱离了,所以在加入前请打听清楚。目前共有四个公会,除了冒险者公会外,分别为诺顿城的骑士公会、摩亚达城的魔法师公会以及蓝沙港的行医者公会。以后可能还有新的公会出现,公会的位址有时也会是个谜题。每个公会通常都会有个信物,例如骑士的佩刀或是法师的魔法书。这个信物提供该公会成员一些专有的指令,用 look at <信物名称> 可以看到如何去得到进一步的资讯。一般信物提供的功能有查询线上同公会成员的名字、公会专属的 chat 频道、公会历史或背景说明和其它该公会专用的“特技”。

以法师为例,法师的信物是魔法书,用 look at spell book 可以看到要你用 help spell book 来取得信息的字样。照做后可以得知该用 mages 指令来查阅线上的 mage 公会成员。mage 指令可以与所有 mage 公会的伙伴交谈。冒险者公会的信物是张魔法地图,交谈指令则是 chat。地图可在野外显现目前你所在的地点周围的地形,相当方便。在你加入其它公会后就会被换成其它的信物。不过远风镇的小贩有贩卖只提供地图功能的类似物品。

《东方故事》比较难的一个最主要原因就是怪物太少了,通常怪物在重生后的一分钟内就会被砍杀殆尽,所以知道何时何地有什么怪物已经重生就变得非常重

要了。怪物重生分为两个时序，第一个时序是醉汉、过路旅客、流氓、小女孩、医生、狗、女巫、野猪人（领袖除外）、疯老鼠、骷髅人、大小精灵、土拨鼠、水牛（两只的除外）、沼泽蛙、鬼火、侍从、厨师、强盗等。第二个时序是铁匠、大小老鼠、蜥蜴人、猎人、野狼、大象、蝴蝶、两只水牛、野猪人领袖、老园丁、棕色马等。除了知道什么时候怪物会出现，它们的正确位置也非常重要。由于常有 lag 发生，如果你能知道怪物的正确位置，那么你便有机会比别人早到目的地而不用到处搜寻。如果被 agressive 的怪物杀掉的话，死后切记不要再跑回去拿装备，厚着脸皮向高等级玩家要装备总比再死一次来的好。好不容易得到了一些经验，不要急着升级，即使法术系的也一样，该将基本属性加到某一程度才升级。由于怪物很强壮很可怕，所以一开始最好找高等级的人要求同行，不然就是看到有人在打时跟他要怪物身上的装备，一般如果不是对方很穷或是他也需要这些装备的话，你都可以得到怪物身上的基本装备。

另外，不要以为高级的玩家一定比较强、比较有钱。其实有不少第一级的玩家比正常的第五级玩家还强。跟魔法师要东西时也要有些耐心，因为他们时常处于冥思的状态下，这时他们是看不到任何东西的。向队伍中的成员要东西也是不太可能的事，因为他们通常不得不集体行动，没办法为了你去打怪物。在有了装备后，尽量试着找个人同行。目标定在远风镇的鹅、狗、癞蛤蟆上，要钱的话试着去杀野猪人与胖农夫，如果都没有，试着去找到远风镇上的老鼠或是精灵村的兔子与蝴蝶。有了一些经验值后先加属性，主要用在力量、敏捷、体质这三方面上。先别急着加技能，那是有一定级数后才需要干的事。装备大致上就是农夫、醉汉身上那套。醉汉的酒瓶是相当不错的武器，别随便扔了。

等你稍微强了一点，或是蒙高人赐予强一些的武器，此时试着去杀女精灵赚钱，也可以杀灰老鼠或胖老鼠看看。巨鼠、疯老鼠、半兽人、小女孩和黄蜂绝对别碰，那些对你来说仍然是危险的东东。另外要注意生命安全，死了的话损失绝对不是开玩笑的，而且被主动攻击的怪物杀了的话也不用去捡尸体了。当黄蜂肆虐时若不幸被杀，复活时最好先看清楚四周再行动，否则很难逃离刚复活又得死一次的惨剧。几乎每个城镇都会有主动攻击怪物的事件，而且是玩家可以自行触发的。所以最好时常用 look ＜方向＞来确认一下安全。等你再高级一些，试着去打诺顿尼亚城的侍从取得一些基本的装备。如果成功的话，你大概可以开始自立展开自己的旅程了。

（上接 77 页）头动画震惊过。其实，这些动画几乎都是由各种各样的应用软件包制作、调整，再联接到主程序，而并非由编程直接完成。同样我们也可以借 3DS、ANIMATOR、CORELDRAW 的威力制作出满意的、甚至超越市面上很多游戏水准的动画、图片来融入我们自己编制的游戏之中。

我们有幸有这样一个函数 system()，system 可启动 MS－DOS COMMAND.COM 文件去执行 command 字符串中给出的命令，即使命令输入在 DOS 提示行。如 system("C:\GAME\TITLE.EXE")，表示调用 C 盘 GAME 目录下的 TITLE.EXE 片头动画可执行文件。在上例引号中也可是一个批命令或带参数命令。又如 system(" C:\ GAME\ PLAYMVY TITLE.FLI")，即一个常见的调用 FLE、FLC 格式动画文件的方法。

[注]：在引用 system 命令之前，一定要先关闭不相容的图形模式，以免冲突死机。

十一、SLG 类游戏引申及总体制作

以上我们介绍了一个 RPG 类中文游戏简便的制作方法，对引擎做稍许修改，我们也可以制作中文战棋 SLG 类游戏。在战棋类 GAME 中主角不是 RPG 中的一个，而是变成敌我双方的若干个。每一个主角都会在各自的时间段中独立思考运动。运动时还受障碍影响，即地表性质影响速度。行动原则（敌方自由运动的主角）：1）魔法师检查攻击范围内有无敌人，若有使用魔法；僧侣检查医疗范围内有无己方损血人员，若有进行治疗；战士检查攻击范围内有无敌兵，若有转入攻击等级最低者或 Hp 值最小者。2）各自攻击范围内无敌人，检查搜索范围内有无敌人，若有，向等级最低或 Hp 值最小方向移动。3）检查地面，改变运动步长（攻击时检查地面，改变攻防参数）。将主角编人数组循环，可制作出《魔法世纪》式的战棋游戏。

纵观目前众多的游戏，大家不难看出一个成功的游戏不光要有优秀的画面和流畅的界面，更要有一个引人入胜的剧情，九五年大宇的《仙剑奇侠》便是一个典型的例子。挑选一个合适的主题，编写理想的情节在游戏制作中无疑极其重要。自从声卡面市以来，音乐音效所占的份量也日趋受到瞩目，限于篇幅，有关声卡、声霸卡编程方面的问题我们以后有机会再谈，而在 RPG 类游戏中，尤以音乐为重。正因为一个完整游戏涉及的面很多且很杂，所以游戏 BUG 是在所难免的（笔者在新出的《新蜀山剑侠传》中同样发现了若干个臭虫），制作公司对成功的游戏一般都会接着推出除 BUG 版。

那么我们按以上方法制作出的 RPG 游戏效果如何呢？我可以告诉大家，比《勇者斗恶龙》强，和《侠客英雄传》差不多。我们何不动手试一试，编出你的第一个中文 RPG 游戏！

如何编制 RPG 游戏

浙江　竺强

五、背景处理:

现在,我们的精灵已能自由运动,且能识别障碍了,它活动的动画环境可以取自一些图形数据文件。这些文件是事先用各种编辑软件编辑好,之后保存于硬盘上,以便随时调入。在 VGA 卡上可设多个有效图形页,程序可直接将图形输出到一个关闭屏幕页,然后通过调用 setvisualpage 改变为可见页,可快速显示关闭屏幕图形。但如果你的背景画面不是很复杂的话,一个更简便的方法便是即时画图。

在 RPG 游戏中,有很多东西是重复的,象树、山脉、房子、草地,这些我们可以称为图形单元,将每个图形单元编制出来放在一个函数中,那么绘一幅背景场地无非是反复调用这些函数。例如树木单元可以是由椭圆和长条组成:

```
[NO.4]
void tree (int x,int y)
{
setcolor(2);
setfillstyle(1,10);
fillellipse(x,y,10,15);    /*  椭圆  */
setfillstyle(1,6);
bar(x-2,y+10,x+2,y+18);    /*  长条  */
}
```

比较而言,房屋单元就稍微复杂些,整幅背景图形可用一个二维数组标识,存放图形序号和特征点(如门、宝箱)地址。在主程序调用这些背景函数时一定要小心谨慎,这里往往是游戏 BUG 产生的地方(象《侠客英雄传》中有时就会碰到进入特征点(门)后背景混乱的现象),要注意特征点和序号、序号和序号之间的对应。

六、中文环境:

在编制中文 RPG 及其它类型的中文游戏时,无可避免地会碰到与中文环境有关的一些问题。例如:在游戏编程中能否直接用现成的中文系统,如 UCDOS、中国龙等的支持?

如果你的游戏是建立在文本模式下的话,这个问题不大,象现在有些商业化的应用软件的确是自己不带中文环境的。但这种情况对我们的图形模式游戏来说是不适合的。

使用外挂的中文支撑系统,占用内存很大,而且会与图形模式的部分功能冲突(如屏幕色彩与西文状态下的色彩不一致),使得游戏程序根本无法运行或运行中经常死机。我们通常采用的是西文下显示汉字的技术。

一种通用的方法是为开发的软件编制小字库。若要更简单的话,直接调用现成字库也是可以的。例:UCDOS 或 213 汉字系统中 16×16 点阵的字库文件是 HZK16;24×24 点阵字库分别为 HZK24S(宋体)、HZK24K(楷体)、HZK24H(黑体)。在 24 点阵字库中我向大家推荐楷体,这种字形非常美观,接近商业化的要求。

有关西文下显示汉字的例子鉴于各类书刊上极多,这里不再重复,只想对其作出一些勘误:

16×16 点阵:

```
......
c1=(i-0xal)&0x07f;
:
c2=(i-0xal)&0x07f;
:
rec=(cl-23)×94+c2-23;
......
```

24×24 点阵:

```
......
c1=(i-0xa0)&0x07f;
```

```
:
c2=(i-0xa0)&0x07f;
:
rec=(cl-16)×94+c2-1;
……
```

七、游戏菜单:

游戏中中文菜单是必不可少的,简单一点的有对话框、信息框,稍复杂的有弹出式指令菜单及其子菜单(物品栏、状态栏等)。

这些菜单分别可以由第三节所介绍的热键激活。例如用空格键激活对话框,用回车键激活指令菜单,上下键选择子菜单,ESC 退回游戏。

指令菜单往往被设计成一个弹出并显示的窗口,选择项在窗口中垂直排列,而被选中的项变亮,反显中文,后开的窗口常要覆盖屏幕上原来的部分内容,窗口消失后,又要将覆盖的内容再现出来。要实现这一点,就必须在覆盖之前将要覆盖区域的内容保护起来,称为保存屏幕;窗口消失后,再将保护的那块屏幕拿出来补上,称为恢复屏幕。在 Turboc 中要用到这样一组函数:

```
void far getimage (int left, int top, int right, int bottom, void far *bitmap);
unsigned far imagesize (int left, int top, int right, int bottom, void far *bitmap);
void far putimage (int left, int top, void far *bitmap, intop);
```

imagesize 决定 getimage 用于保存指定矩形所需的字节数,它返回的图象大小包括用于记录矩形宽和高的空间。getimage 将屏幕上一个矩形区域的位图像存到内存中,(left, top)和(right, bottom)四个参数用于定义屏幕上的矩形, bitmap 指向内存中存放位图像的区域。putimage 将以前用 getimage 保存的位图像重新送回屏幕,图像的左上角位于(left, right), bitmap 指向保存源图像的内存区域,参数 op 指明了一个组合: COPY PUT 拷贝, XOR PUT 异或, ORPUT 或, AND PUT 与, NOT PUT 取反拷贝。

了解以上函数后,我们用一个详细的例程来说明如何实现西文状态下菜单系统的编制:

```
[NO.5]
……
/* 状态栏 */
setcolor(14); /* 设置当前绘图色为黄颜色 */
setlinestyle(0, 0xfff00, 3); /* 设置线型为粗实线 */
rectangle(10,125,100,255);
/* 画一个左上角为(10,125)右下角为(100,255)的矩形 */
setlinestyle(0, 0xff00, 1); /* 设置线型为细实线 */
rectangle(14,129,96,251);
setfillsty(8, 2); /* 设置绿色斜网格的填充模式 */
bar(17,132,93,249);
/* 画一个左上角为(17,132)右下角为(93,249)的矩形并填充 */
p24(25,137,0,14"状态");
/* 在点(25,137)处输出楷体汉字,字间距为 0,颜色为白色 */
p24(25,163,0,14,"法力");
p24(25,189,0,14,"物品");
p24(25,215,0,14,"系统");
size2=imagesize(17,137,93,163);
/* 保存屏幕上矩形(17,137)(93,163)所需的字节数 */
buf2=mallocsize2;
getimage(17,137,93,163,buf2);
/* 将所定义的矩形区域(17,137)(93,163)的位图像保存至内存 */
putimage(17,137,buf2,NOT-PUT);
/* 将 getimage 保存的位图像反显送回屏幕,达到当前选项高亮效果 */
cdy=137;ky1=0;
while(ky1!=27) /* 检查是否按下 ESC 键 */
{
while(bioskey(1)==0); /* 等待操作者击键 */
ky1=ky2=bioskey(0);
ky1=ky1&0xff;
ky2=ky2&0xff?0:ky2>>8; /* 将组成扩展扫描码的两部分分开 */
if(ky2==72||ky2==80) /* 判断是否为上下键 */
{
putimage(17,cdy,buf2,COPY-PUT);
/* 将 getimage 保存的位图像反显送回屏幕,取消当前选项高亮效果 */
if(ky2==72) cdy=cdy==137?215:cdy-26;
```

```
/* 键入上键, 若 cdy=137 则取 215, 反之 cdy 值减 26,26 为选项所占高度 */
if(ky2==80) cdy=cdy==215?137:cdy+26;
/* 键入下键, 若 cdy=215 则取 137, 反之 cdy 值加 26 */
getimage(17,cdy,93,cdy+26,buf2);
/* 将所定义的矩形区域(17, cdy)(93, cdy+26)的位图像保存至内存 */
putimage(17,cdy,buf2,NOT-PUT);
/* 将 getimage 保存的位图像反显送回屏幕,达到当前选项高亮效果 */
}
testl=(cdy-137)/26+1;    /* testl 菜单行号代码 */
if (ky1==13)   /* 检查是否按下回车键 */
{
switch(testl)
{
case 1:     /* 此处插入状态栏子程序 */
      break;
case 2:
      break;
case 3:
      break;
case 4:
      break;
}
  }
    }
free (buf2);   /* 释放 buf2 所指向的内存空间 */
```

至于对话框、信息框等因为是单一菜单，就相对简单些了，运用图形函数可设计出具有专业效果的窗口。

八、精灵动画:

也许大家已注意到了上面所说的动画程序产生的精灵本身形状是不变的，还达不到动画片的效果。因为一个精灵无论外形多么逼真，但如果在跑动时既不提手也不抬腿，那么便会大打折扣。解决这个问题最好的办法是再建立一个或更多的精灵组，让它们在精灵运动时轮流显示，由于人的视觉暂留现象，就给人一种连续运动的感觉。

由于精灵在四个方向上移动形状各不相同，所以至少要建立 8 个精灵组．用一个二维数组 bj[i][j] 标识，i 表示方向序号，j 表示运动序号，显示时对 j 进行循环累加，产生精灵的动画效果。

九、战斗系统

RPG 游戏中战斗系统的地位至关重要，它的好坏直接影响游戏的可操作性和可玩性。现在市面上的游戏，有些战斗系统极其复杂，特别象一些 S-RPG 类游戏，有些则很简单，象日式传统 RPG。战斗系统是游戏的灵魂，它留给设计者的自由度是很大的，但它的好与坏并不取决于简与繁，而取决于另外许多东西：象参数设计合理性、键盘鼠标操作的易上手性、战斗手段多样化等等，甚至包括敌人出现的频繁程度。至于简繁问题，繁是专门为发烧级玩友准备，简则留给入门级朋友消遣，这是由设计者的出发点决定。

从传统 RPG 的角度来说，主角通常由手无缚鸡之力的 0 级成长为顶级英雄。在各个活动区域注意敌人的强弱分布，不妨将强弱档次拉开，增加游戏的难度及在同一区域活动的适应性。

在攻防方面，为了避免出现敌人打不死的情况，注意要设置较低的敌人防御值。敌人的攻击力应跟着自己的防御值调整，使主角等级提升到一定程度不惧怕一类敌人的进攻，增加玩者的成就感。损血可以这样计算：

Hp 损=K(己方攻击力-对方攻击力)

K 值根据设计者采用的 Hp 总值来定，通常所说的会心一击或致命一击即将 K 值调为三至五倍。在损血计算之前，还应加入闪避、常态及致命一击的随机频率计算。随机产生的函数见下例：

```
void ran (int m)
{
int n;
randomizen();    /* 初始化 */
n=random(30)+1;
while (n-->0)
return(random(m)+1);  /* random 反回一个 1 到 m 之间的数 */
}
```

[注]：使用本函数时，应使用#include<time.h>

在遇敌频率计算前，为避免走一步就出现敌人的窘境，一般在前 n 步中设定不出现敌人，在 n 步之后再随机抽样决定。

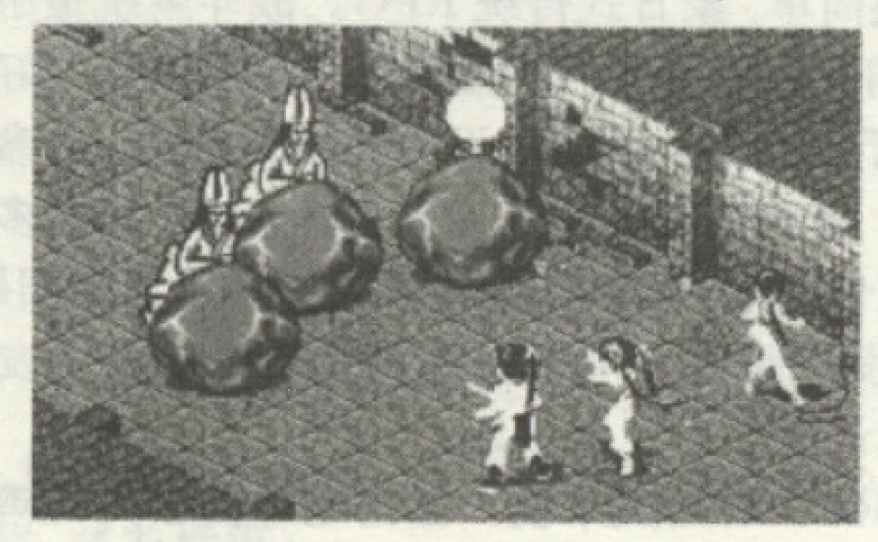
至于物品运用、法力运用无非是加减 Hp 值、加减攻防能力等。有兴趣的朋友不妨增加速度一项决定攻击的先后次序，增加紧张气氛；或在上面所说三种状态外增加中毒、睡眠、混乱等，提高游戏趣味性。金钱可在每次结束战斗后增加一定数量。这些安排可谓设计者智慧的结晶，也是考验每一个设计者水平的标尺。

有耐心的朋友用 ANIMATOR 可以做出很精彩的战斗动画来，还有两种省力的办法：在静止插图上加 XOR 运算产生刀光剑影；或干脆在背景上直接 XOR 运算附加双方血槽显示。

十、DEMO 及过场动画

很多朋友可能被 PC 游戏中优秀的片(下转 74 页)

1. 仙剑奇侠传 （1797 票 → 大宇）



2. 命令与征服 （1596 票 → WESTWOOD）



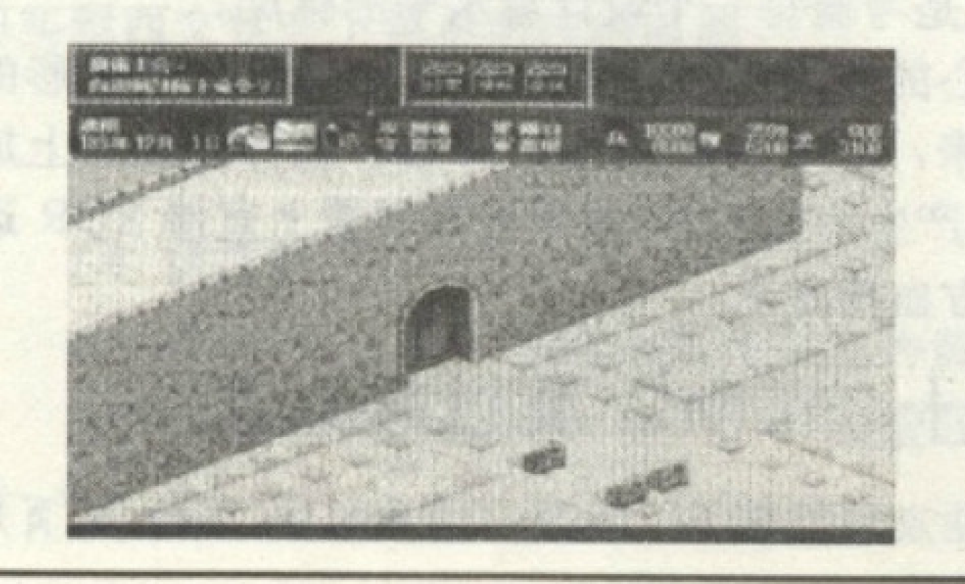
3. 大航海时代Ⅱ （1470 票 ↑1 光荣）



4. 大富翁Ⅲ（1413 票 ↑5 大宇）



5. 三国志Ⅳ （1386 票 ↑3 光荣）



GAME

首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传（785 票）
2. 命令与征服 （587 票）
3. 三国志英杰传 （266 票）
4. 魔法门之英雄无敌 （112 票）
5. 大航海时代Ⅱ （102 票）
6. 三国志Ⅳ （97 票）
7. 足球 96 （92 票）
8. 炎龙骑士团Ⅱ （67 票）
9. 魔兽争霸Ⅱ （63 票）
10. 模拟城市 2000 （59 票）

幸运读者名单

刘羽	内蒙古乌兰浩特市
常和平	甘南藏族自治州
徐建平	河北省玉田县
崔鲜珠	吉林省延吉市
张然	北京市朝阳区
刘兆瑞	北京市海淀区
孙晓泉	山西永济电机厂工大
胡瑞闻	浙江省嘉兴市
王彬云	河北省保定市
甘瑞欣	贵州省都匀市
庄重	山东省青岛市
王洁芸	河南省开封市
黄晖	海南省海口市
刘智力	广西省柳州地区高中
冯穗生	广东省广州市中山大学
赵玉凤	宁夏吴忠市
曾薇	湖北省武汉市
余进	四川省射洪县
陈新春	新疆乌鲁木齐市
沈伟宁	上海市泰兴路

本期奖品：电子艺界北京代表处提供的游戏一套。

龙虎榜

11—20 名游戏排行榜

11. 足球 96 （926 票）
12. 毁灭战士Ⅱ （654 票）
13. 太阁立志传 （455 票）
14. 倚天屠龙记 （450 票）
15. 美少女梦工场Ⅱ （360 票）
16. 轩辕剑外传—— 枫之舞 （332 票）
17. 中国 （283 票）
18. 新蜀山剑侠（267 票）
19. 天使帝国Ⅱ （219 票）
20. 运镖天下 （197 票）

TOP TEN 参加办法

请将您当前心目中最喜欢的 1－10 个游戏的名称写在信封背面（或明信片），在信封正面左下角写明“TOP TEN”字样，以正楷写清您的通信地址，寄到北京和平门邮局 3056 信箱《大众软件》杂志社。

我们每月将从这些选票中随机抽取二十名幸运读者给予奖励，因此您无需追求“命中率”，投出您真实的一票！但请注意遵守以下游戏规则。

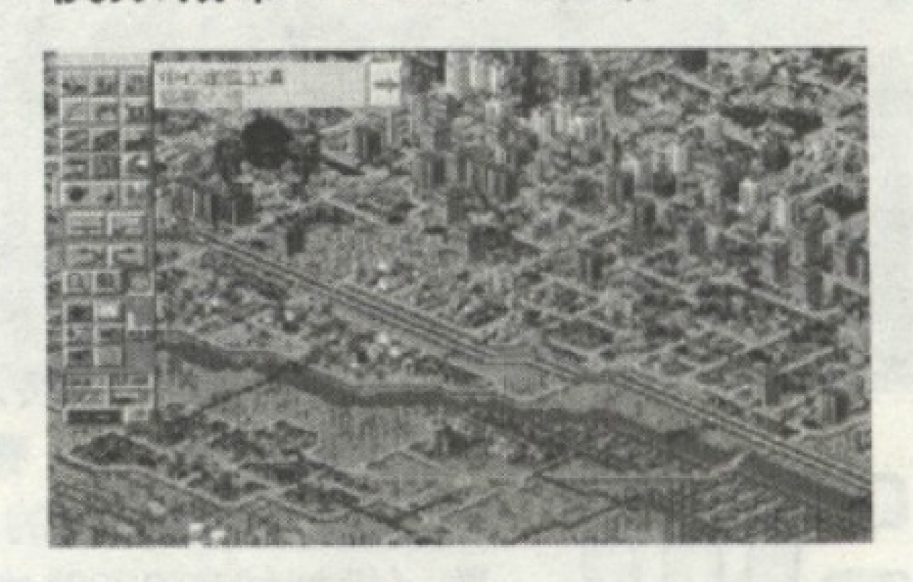
1. 所选游戏必须为 PC GAME。
2. 所选游戏应为已出版发行的游戏。
3. 所选游戏数目不可超过 10 款，可少选。
4. 所选游戏若为英文版，请注明其英文全名。
5. 请您将最喜爱的游戏放在首位。

并非必须：读者可将最想看的游戏攻略写在信封背面，注意不要与 TOP TEN 的内容混在一起！

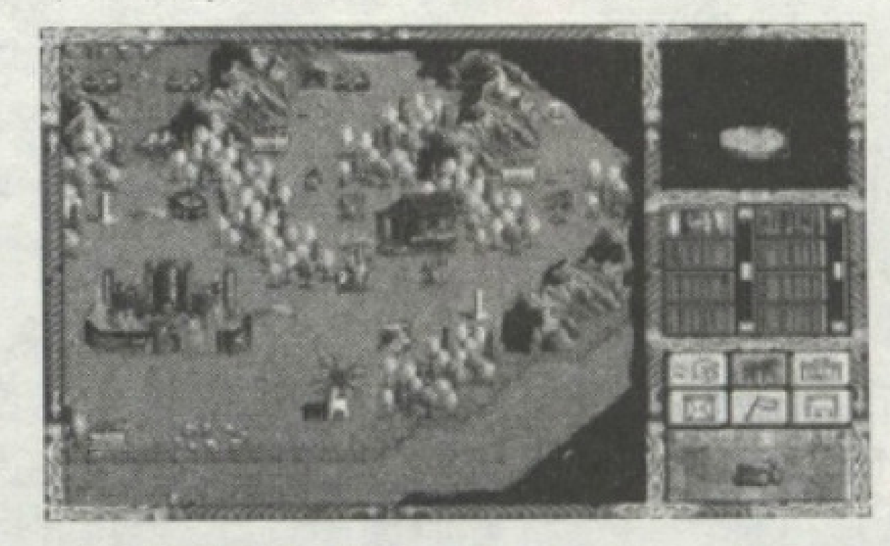
6. 三国志英杰传（1363 票 ↓3 光荣）



7. 模拟城市 2000 （1166 票 ↓2 MAXIS）



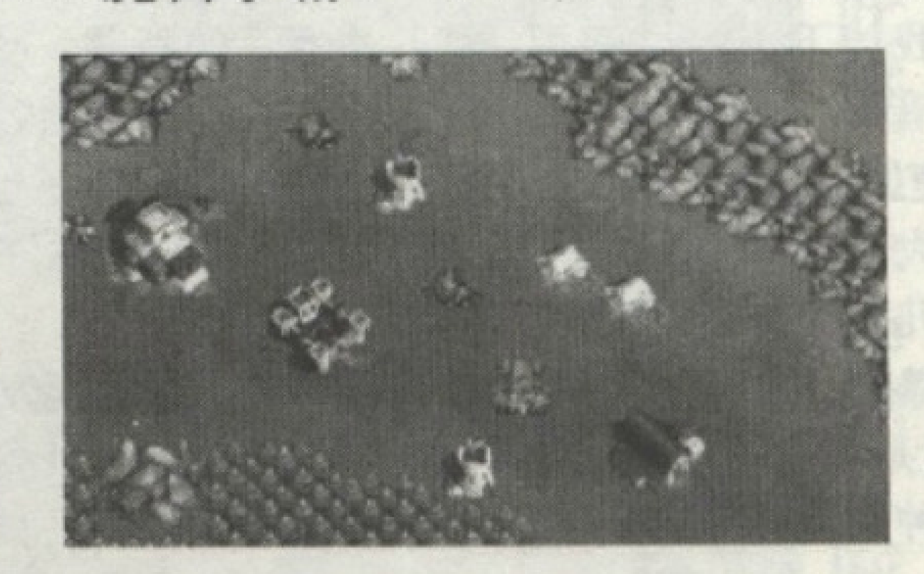
8. 魔法门之英雄无敌（1040 票 ↓2 NEW WORLD COMPUTING）

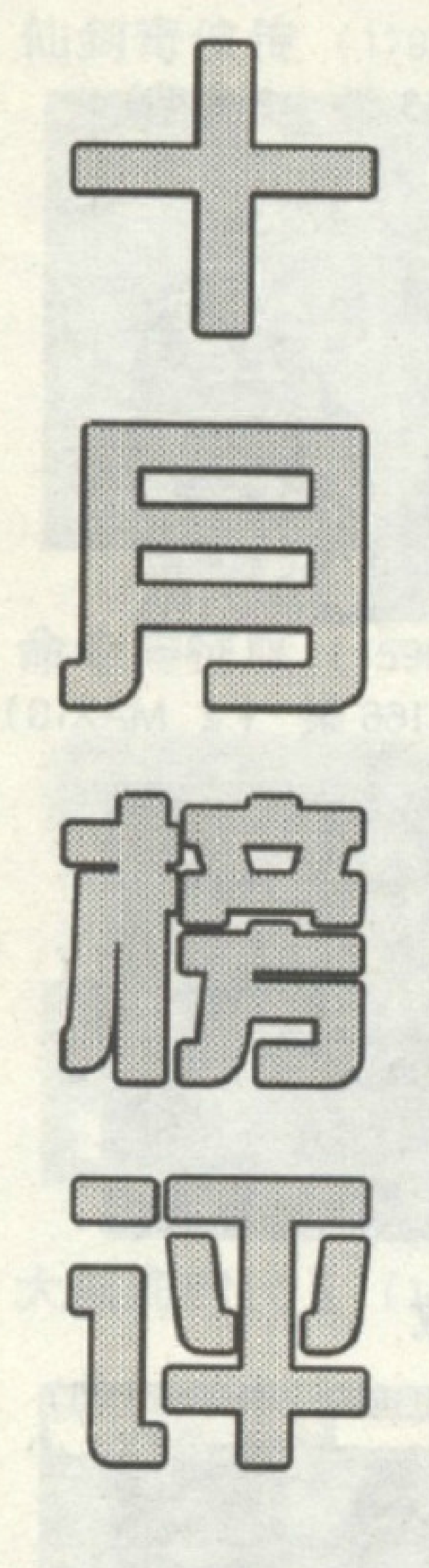


9. 炎龙骑士团Ⅱ（977 票 ↓2 汉堂）



10. 魔兽争霸Ⅱ （976 票 ↑1 Blizzard）





"哇！干什么？要开邮局吗？怎么一屋子的信？你还一个人坐在信堆里呵呵地傻笑，活象是个……"

"你知道个啥？俺这里乃是 TOP TEN 擂台，本月排行现已揭晓！《仙剑奇侠传》再次勇拔头筹！《命令与征服》屈居第二；让人高兴的是《魔兽争霸Ⅱ》本月又跨进了前十名的行列；最突出的还是《大富翁Ⅲ》，继上月连升三级后，本月又暴涨五级，坐上第四名的宝座，可见老少咸宜且娱乐性高的游戏是最容易被广大玩家接受的；相反的是《三国志英杰传》继上月从冠军宝座上跌至第三后，本月又再度下滑至第六，《三国志Ⅳ》也仅排第五，看来'三国时代'的鼎盛时期已经过去了，以后是否能再度兴起就要看'前导'、'智冠'、'光荣'诸位的功夫了。本月取代《英杰传》占据第三位的是《大航海时代Ⅱ》，看来现在梦想当航海家发现新大陆的人还真不在少数。《模拟城市 2000》本月下降两位占据第七名，此游戏自发行至今已有三年，仍能位列十大最受欢迎的游戏之一，实属不易，由此可见它确是模拟建设类游戏的典范。《魔法门之英雄无敌》此次名列第八，此游戏在美国曾数月蝉联榜首，国内却总徘徊在六至十名之间，由此是否可以看出一点东西方文化差异呢？第九名是《炎龙骑士团Ⅱ》，它比上次又下滑了两位，这个游戏以感人剧情和火爆的战斗取胜，也曾掀起过一阵热潮，可惜它在游戏画面上的表现不是很出色，这也许是它落到今天这步田地的一个重要原因吧。纵观 TOP TEN 给人的印象是，游戏娱乐性是最重要的'抓人'因素，感人的剧情也是征服人心(尤其女人的心)的有效手段！"

"咦？你手里那封信背面有三只小猪在喝咖啡，真有意思！"

"哈！我这里有不少这样'打扮'得花花绿绿的信，这些都是各地读友寄来的评榜信，说明 TOP TEN 确实受到许许多多玩友们的钟爱，还真得谢谢他们呢。我们还是来看看他们是如何评说的吧。"

醉倒人的《仙剑奇侠传》

广东　林静：《仙》是我多年来唯一遇到的 BEST GAME，它令我掉下了多许眼泪，做了整个月的熊猫。无论从内容、画面和音色方面都能使人醉倒一千次，可以说是 PERFACT 了，使原本很讨厌 RPG 的我都情不自禁地爱上它了！我衷心希望大宇公司能推出《仙剑奇侠传》二代，或许讲一讲李逍遥的女儿长大后的经历也不错！

福建　阮润芝：想不到现在还有那么多玩家对《仙》难舍难弃，可是它实在太老了，真希望能有更好的 RPG 超过它。长期被一种游戏占据第一是一种悲剧，玩家无奈，商家无奈，厂家还能无奈吗？

新疆　赵栋：《仙》的结局大大出乎我的预料，赵灵儿的死更让我倍感伤心。命运真是捉弄人，本该得到的，却又在瞬间烟消云散，人生路上多曲折，这大概也是多数玩家通关后的感想吧！

"是呀，《仙剑奇侠传》的成功是不容置疑的，不过时间久了大家总有一天会玩腻的，所以还是盼着大宇公司能尽早推出续集，或是可与《仙》相媲美的新 RPG 作品"。

气势壮观的《命令与征服》

河南　马宁：枪声、炮声、飞机声、声声入耳；战事、财事、攻防事，事事关心。

四川　曹凯：炮声似雷鸣，火光似闪电。刹那间，大批的军队、成群的坦克、蔽日的飞机一股脑杀向敌阵，直杀得昏天黑地、敌我不分，把电脑杀得片甲不留，于是向天大呼"天下虽大，唯我独尊！"

江苏　过海：再精采的场面也掩盖不了电脑的弱智和低能，只有联线时刻才能感受到战争的残酷和人性的"险恶"。

江苏　周崇康：我命令你，去征服"仙剑"——"YES SIR!"。

"《命令与征服》来势汹汹，看来很可能有一天真的会征服'仙剑奇侠'。"

"现在，北京前导公司正准备发行《命令与征服》呢，不久大家就可以拿到了，而且在《大众软件》增刊配套光盘中还有个试玩版(与正式版不尽相同)，那里面也有好几场硬仗等着你呢！"

给你快乐的《大富翁Ⅲ》

河北　韩菁："大富翁"带你进入一个快乐滚滚的趣味天地，带给你无限的快乐时光！

"当年《大富翁Ⅱ》能风靡全国，就是因为它能给男女老幼都带来快乐。如今三代保持了这一风格，并增加了不少新的设计，让人觉得游戏更加丰富多彩，自然也能给玩家带来更多的快乐，当然会受欢迎，大宇公司的这条路子算是走对了。"

血肉横飞的《魔兽争霸Ⅱ》

安徽　陈波：看着屏幕上的人兽大战，血肉横飞、尸横遍野，终于明白了什么叫作"一将功成万骨枯"。听着怪兽们的惨叫，指挥人类大军南征北战，不禁以世界拯救者自居，只记得对一切可以攻击的目标挥舞屠刀！

江苏　罗嘉：本人战至高潮时，常常脸红脖子粗，头上蒸气狂冒。玩后不禁大呼"真爽！"

"啊哈！这与上面的'炎龙Ⅱ'真是截然相反，这里是以血动人，血与情到底孰优孰劣，让我们拭目以待！"

晶合试验室(雯)

大众软件库(教学、应用、百科类)

类别	公司	软件名称	售价(元)
教学类	爱嘉	爱嘉家教大师	
		儿童版/小学版	280/280
		初中版/高中文科版	280/280
		高中理科版	280
	松岗	快快乐乐学电脑	58
		快快乐乐学存储器	58
		快快乐乐学 DOS	58
		快快乐乐中文输入	58
		快快乐乐学 WPS	58
		快乐小画家	66
		快乐音乐家	66
		快快乐乐学英打	58
	双语	急救英语基础篇/高级篇	550/770
		办公室商业英语(光碟版)	600
		网际网	240
		老鼠看书咬文嚼字	180
		我的第一本多媒体双语画册(光碟版)	180
		小红帽	98
		潘朵拉的盒子	98
		金发歌蒂与三只熊	120
		草原上 ★	120
		转转龟上学历险记 ★	180
	中教公司	学计算机大全 96 版	80
		轻轻松松学 WINDOWS 95	68
		计算机应用能力初级水平考试练习软件	50
		计算机应用能力中级水平考试练习软件	50
		家教软件集锦(光碟版)	80
		小学语文一点通 ★	78
		全国计算机等级考试辅导 ★	128
		软硬件一点通 ★	98
	苦丁香	JAVA 语言学习软件 CAIJAVA ★	88
		INTERNET 模拟上网 CAINET ★	80
		C 语言速成 CAIC	80
		英语词汇速记 EDC	78
		计算机等级模拟考场 CGE	70
	树人	英语单词有声书库小学版	48
		标准版	128
		励耘小学数学多媒体光盘教学软件	180
		小学数学总复习 ★	88
		英语听力模拟考场 ★	98
	金钟	路易小狮(光碟版) ⇑	88
		小力高历险记(光碟版) ⇑	88
	其它	中学多媒体辅助学习—初三化学	280
		轻轻松松背单词 3.1 版	78
		多媒体初中英语	150
		巧克力 WORD	68
		同步学初中语文 ★	198
		猴子大王(光碟版)	68
		青蛙与农夫(光碟版)	68
		狐狸吃葡萄(光碟版)	68
		三字经(光碟版)	68

类别	软件名称	售价(元)
其它	英语情景剧场(光碟版)	78
	作文开心豆(光碟版)	68
	唱歌学英语(光碟版)	68
	白鹤报恩(光碟版)	68
	尼尔斯骑鹅旅行记(光碟版)	68
系统应用辞典类	纵横通用财务系统单用户版	9900
	网络版	56000
	天汇 v3.0 支撑环境	198
	沈码 2.0 标准版	60
	华码汉字输入法	80
	方正家用软件	390
	金山影霸Ⅱ	96
	视频播放 VER 2.0	88
	VRV 信源防杀病毒普通版	86
	VRV 单机防杀病毒 ★	498
	95 超级便携工具箱冬季版	268
	交换网通信卡	1800
	2.13L 标准版	20
	理德轻松排版	100
	轻松英汉辞典	280
	即时通	108
	DOS 操作命令中文帮助辞典	48
	中国历代诗文名句查询系统	85
	ROBOWORD 辞典	230
	四库英汉双向辞典	380
	儿童英汉双解词典(光碟版)	88
	365 天轻松英语(光碟版)	68
	KV300 ★	260
	瑞星杀毒软件 ★	150
	瑞星防病毒卡Ⅲ ★	350
	瑞星防杀卡Ⅱ(杀毒软件+防毒卡) ★	395
百科类	坦克战车(光碟版)	68
	航空母舰(光碟版)	68
	战斗机(光碟版)	68
	武装直升机(光碟版)	68
	潜艇(光碟版)	68
	轰炸机(光碟版)	68
	蓝天芭蕾(光碟版)	45
	军用枪械(光碟版)	68
	世界美术(光碟版)	168
	新闻英语(光碟版)	128
	诗乐之旅(光碟版)	68
	民间美术(光碟版)	58
	孙子兵法(光碟版)	68
	大熊猫(光碟版)	198
	星座百科(光碟版)	68
	长江三峡(光碟版)	68
	中国帝王陵(光碟版)	128
	中国家庭美食(光碟版)	68

· 注:标★号软件为本期新软件

标⇑号软件为本期价格调整的软件

天秤座

大众软件库(娱乐类)

软件名称	配置	售价(元)	软件名称	配置	售价(元)
巴士帝国	386/4/VGA	49	大富翁Ⅱ(光碟版)	⇓386/4/VGA	98
坦克大决战	386/4/VGA	49	明星志愿	386/4/VGA	70
暗棋侏罗纪	386/4/VGA	79	天使帝国Ⅱ	386/4/VGA	90
欢乐幸福人	386/2/SVGA	79	魔法世纪Ⅱ	386/4/VGA	90
五子棋大师	286/1/VGA	29	失落的封印	386/4/VGA	80
象棋俄罗斯	386/2/SVGA	59	一线生机(光碟版)	386/4/VGA	120
世纪末商业革命	486/8/SVGA	120	妖魔道	386/4/VGA	90
卡耐鸡的人生指南	386/4/VGA	69	射雕英雄传(光碟版)	386/4/VGA	49
富甲天下——三国篇	286/1/VGA	49	倚天屠龙记(光碟版)	386/4/VGA	49
雄霸天下——三国篇	286/1/SVGA	59	鹿鼎记之皇城争霸(光碟版)	386/4/VGA	49
麻将大师	386/4/SVGA	120	武状元——黄飞鸿(光碟版)	386/4/VGA	49
运镖天下之四大镖局	386/4/SVGA	120	机甲猎人(光碟版)	386/4/VGA	49
爆笑躲避球	286/2/VGA	110	马场大亨(光碟版)	386/4/SVGA	49
奥林匹亚桥赛	386/4/VGA	99	超级大富翁(光碟版)	386/4/SVGA	49
钢铁雄师(光碟版)	386/4/VGA	300	时空特勤组(光碟版)	386/4/VGA	49
钢铁雄师	386/4/VGA	240	大银河物语(光碟版)	386/4/VGA	49
生化悍将(光碟版)	386/4/VGA	310	魔法门之英雄无敌(光碟版)	486/8/SVGA	49
魔兽争霸(光碟版)	386/4/VGA	330	新蜀山剑侠(光碟版)	386/4/VGA	49
最长的一日	386/4/VGA	210	龙腾三国(光碟版)	386/4/VGA	49
超级卡曼契	386/4/VGA	270	三国演义Ⅱ(光碟版)	486/8/VGA	89
星舰迷航(光碟版)	386/4/VGA	240	黎明之砧(光碟版)	★486/4/VGA	69
地下城主	386/4/VGA	200	刘伯温传奇(光碟版)	★486/4/VGA	49
银翼战记	386/4/VGA	200	烈焰钢狼传(光碟版)	★486/4/VGA	49
狂涛计划	386/4/VGA	200	笑傲江湖(光碟版)	386/4/VGA	49
银河救世军(光碟版)	386/4/VGA	300	甲A风云	386/4/VGA	100
银河救世军	386/4/VGA	240	中国球王	386/4/VGA	120
吸血鬼	386/4/VGA	200	中关村启示录	386/4/VGA	99
惊异大奇航(光碟版)	386/4/VGA	300	中国民航	386/4/VGA	96
天旋地转(光碟版)	386/4/VGA	260	金山二合一(光碟版)	386/4/VGA	160
终极佣兵	386/4/VGA	190	官渡(光碟版,需中文WIN 95)	486/8/VGA	88
星际大争霸	386/4/VGA	230	绿茵96(光碟版)	★486/4/VGA	88
星际大争霸(光碟版)	386/4/VGA	280	伍子胥	386/4/VGA	80
死星战将(光碟版)	386/4/VGA	260	淘金热	386/4/VGA	80
X战机	386/4/VGA	230	碰碰球	386/4/VGA	40
帝国追击战	386/4/VGA	200	蛇王一宝珠传说(光碟版)	★386/4/VGA	69
秘密武器——B战机	386/4/VGA	200	中国象棋大师	386/4/VGA	68
黑暗原力——钛战机	386/4/VGA	260	死活通(普及版)	386/4/VGA	10
帝国守护神	386/4/VGA	200	死活通(标准版)	386/4/VGA	108
足球小子	386/4/VGA	220	精武战警(光碟版)	★486/4/VGA	99
魔动王子(光碟版)	386/4/VGA	270	旋风反击战(光碟版)	⇑486/4/VGA	88
妙探闯通关(光碟版)	386/2/VGA	240	装甲雄狮(光碟版)	⇑486/4/VGA	88
古大陆物语	386/4/VGA	130	格斗之王(光碟版)	⇑486/4/VGA	88
永恒之门	386/4/VGA	220	空中霸王(光碟版)	⇑486/4/VGA	88
太空鲁宾逊	386/4/VGA	240	超时空战将(光碟版)	⇑486/4/VGA	88
创世魔法师	386/4/VGA	200	烈火战车(光碟版)	⇑486/4/VGA	88
卧龙传——三国制霸之计	386/4/VGA	140	异形计划(两张光碟)	⇑486/8/VGA	108

《大众软件》配套软盘目录

·注：前十期配套软盘目录见《大众软件》总第十五期

第十一期	电脑测试工具 WindSock 可执行文件压缩工具：LZEXE、PKLITE、DIET、PRO-PACK、WWPACK DOS 百宝箱中全部程序：XING 1.3 升级版 数据压缩软件 AIN	第十二期	电脑测试工具 WINTACH 拷贝工具集中的：HD-COPY、DUP、DISKDUPE、DCF、VGACOPY WINDOWS 百宝箱中的 FAROS UNINSTALL V2、EASY MACRO、WINMODEM；数据压缩工具 RAR
第十三期	全部拷贝工具：TELEDISK、SC、COPYQM 全部映象文件还原工具：DDI2FILE、IMGDRIVE、UNDDI、UNHDC、UNDSKIMG、UNDISK DOS 百宝箱中的全部工具：PTSR、RECORD、CI、BC、FD、STR、VIDEO 总第 10 期 WINDOWS 百宝箱中的部分工具	第十四期	苹果Ⅱ模拟器及部分苹果Ⅱ游戏 高速磁盘缓冲工具：SPKT、SUPER PC-KWIK WINDOWS 百宝箱：Arrow Smith、neko、bmp\icon\wave & midi cleaner、Hotkeys、Mr. For mater、Mem Check
第十五期	抓图、看图工具：GRABBER、SEA、NV PC 模拟器：GB 模拟器 DOS 百宝箱：游戏伴侣（金磊版）、恢复高手 SR、文件时间变更者、游戏狗（最新版）	第十六期	最新反病毒软件 TBAV C&C 1.2 版编辑器 有趣的 WINDOWS 查询软件：Animal Patriol WINDOWS 下的打包还原程序：EZ—split WINDOWS 下图形和文本察看器：Acdsee 1.31

首届大众软件奖各项工作圆满结束！

在杂志社全体员工、各兄弟厂商及《大众软件》热心读者的共同努力下，"首届大众软件奖"奖品发放工作已圆满结束。在此，再一次感谢朋友们的支持、参与和帮助，也再一次向以下支持本次活动的兄弟单位表示诚挚地谢意：

天本公司、双语公司、智冠公司、捷鸿公司、中教公司、金山公司、吉耐思公司、EA 公司、北信源公司、金盘公司、前导公司等。

本次大奖活动发放的奖品除 NEC 电脑一台、多媒体组件、大众软件 T 恤衫、《大众软件》1995 年合订本（精装本）外，还有以下软件：

《金发歌蒂》、《小红帽》、《潘朵拉》、《大富翁Ⅲ》、《魔法门之英雄无敌》、《黎明之砧》、《龙腾三国》、《射雕英雄传》、《时空特勤组》、《欢乐碰碰球》、《学计算机大全》、《轻松学 WIN95》、《金山影霸》、《计算机等级考试（初级）》、《甲 A 风云》、《中国球王》、《FIFA96》、《魔毯Ⅱ》、《狂野飚车》、《遁入黑暗》、《极品飞车》、《铁骑喋血》、《天汇汉字系统》、《方正家用》、《四库字典》、《金卡冲刺》、《博古通今》、《官渡》等。

希望还未收到奖品的朋友速与我们联系，也欢迎朋友们踊跃参加第二届"大众软件奖"活动。

软件介绍与本月新品

★ CAINET—

苦丁香 INTERNET 模拟上网软件

尽管现在 Java 和 Internet 十分火爆，但有的朋友只是从大量的报刊、杂志中了解个皮毛，其主要原因就是费用昂贵，现在苦丁香的 CAINET 软件让没有条件上 Internet 的人们实现 Internet 梦。该软件自带 Internet 模拟系统，无须 Modem 和电话线、也无须帐号和昂贵的月租费，只需一台 PC 机，你就可以模拟上网、和远在地球另一边的朋友对话、与计算机专家交流技术、发电子邮件给客居他乡的亲人、下载共享软件、了解股市动态……一切均在顷该间完成。

该软件还可以一边学习，一边练习各种 Internet 操作。内含的 Internet 学习系统使你对 Internet 不会望而生畏。它特别适合没有条件接触 Internet 的用户。

★ CAIJAVA—Java 语言学习软件

"苦丁香 Java 学习软件"(以下简称 CAIJAVA)给人的整体感觉是新颖而轻松，它成功地抛弃了传统教学软件的枯燥乏味的语句式教学，采用了声、图、文并茂的集成化教学方式，充分激发学习者的学习兴趣。

CAIJAVA 整个主界面采用了目前流行的集成开发环境模式，从而真正实现了学习者在学习中的即学即用，学习者可以在学习过程中不断反馈自己的信息，及时调整学习方案，从而达到事半功倍的效果。CAIJAVA 的学习环境可分为集成开发环境和集成学习系统环境两部分。

★ 同步学初中语文

《同步学初中语文》，以现行教育大纲为依据，是国家教委中小学计算机教育研究中心推荐软件。突出了语文基础知识和基本功的讲授和训练。软件内设基础知识、阅读理解、作文指导、练习指导四大模块。基础知识重点、难点分明，学得快，记得牢；阅读理解点播精道，讲解准确明了；作文指导定会让您下笔有神。教学内容从课文、文言文、语法、自测题四个方面多层展开，学习过程灵活有趣，轻松舒畅。特别是同步学家庭教师与学校课堂学习天天同步，每天只需 30 分钟，学习成绩同步向上。

★ 英语听力模拟考场

此款学习软件是一套按照九年制义务教育初中英语考试设立听力的要求而编制的。由进修学校特级教师编写脚本，英语广播电台播音员朗读，具有权威性，该软件针对性强，题量大，全面支持 WINDOWS95 及各种声霸卡，不受各地教材的影响，按中考标准题型分为：1、辨音　2、交际问答　3 句子理解　4、对话理解　5、短文理解。共分为四级难度，如能顺利通过所有测试，可让您轻松通过中考英语听力大关。全国统一零售价：98 元/套

★ 草原上

这是一张以音乐及动物知识为主的光盘，以十首不同风格的歌曲代表十种动物，旋律轻快，歌词幽默，可轻轻松松学单词。除乐曲及互动式操作外，"草原上"还有以下功能：

英文拼字：简易的拼字练习。

阅读测验：增进动物习性的了解。

连连看：以连接数字串接图形。

★ KV300—杀病毒软件

开放式和封闭式两套查杀病毒方案；杀病毒种类从 400 多种到 500 多种；对付变形病毒有特效；杀除所有引导区病毒；新病毒查出率 98%；支持网络环境；支持 WINDOWS3. X&95；硬盘分区表自动修复功能。

★ 蛇王之宝珠传说

这是一款新开发的动作游戏，讲述的是一个海底的故事。

海中有一条小海蛇，它梦想着有一天可以变成龙，在天空中自由翱翔。它从老海龟那里得知，只要取得龙珠，梦想就可以实现。但是，通向龙宫的道路并不是一帆风顺的。并且，龙珠必须用足够的夜明珠去换取，而夜明珠在携带过程中如果缠在一起，就要重新开始。在这茫茫大海中，危机四伏，困难重重。但小海蛇为了实现自己的理想，毅然前去寻找那颗可以改变命运的宝珠……

游戏风格轻松明快，画面华丽，虽然并非十全十美，但瑕不掩瑜，可以算做一款出色的国产游戏。

★ 精武战警

此款软件介绍见本期的游戏赏析。

★ 黎明之砧

本软件简介见《大众软件》九六年六月刊中的游戏博览。

★ 烈焰钢狼传

本软件介绍见《大众软件》九六年八月刊中的攻略大全。

★ 刘伯温传奇

本软件详细介绍见《大众软件》九六年增刊。

＊以上软件《大众软件》读者服务部有售 · 标★号软件为本期新品＊

大众软件读者服务分部消息

●兰州分部：诺亚电脑技术开发部
电话:(0931)8847306
●上海分部：上海德瑞文化商厦好胜软件中心
电话:(021)63746384
●新疆分部：新疆电子研究所
电话:(0991)2873295
●昆明分部：昆明棒子专用电脑软件经贸部
电话:(0871)5176880
●济南代理：山东物资信息中心
电话:(0531)7938961 转 2378
●沈阳代理：沈阳长龙电子技术开发公司
电话:(024)3847867
●深圳分部：龙丽图实业有限公司
电话:(0755)3225897 联系人:刘启
●锦州分部：锦州市办公设备公司
电话:(0416)2121403
●西安分部：陕西奔腾软件专卖店
电话:(029)7881837、7883571
●杭州分部：南北电脑技术公司
地址:杭州市教工路 7 号
联系人:陈静芝
电话:(0571)8079924
●重庆分部：龙翔软件专卖店
地址：重庆渝中区两路口电子大厦三楼
联系人:李青 邮编:630015
电话:(0811)3855923
传真:(0811)3855923
●成都分部:大和计算机软件有限公司
地址:成都市磨子桥星星电脑城1楼110室
联系人:徐韬 邮编:610041
电话:(028)5550175
●苏州分部：苏州沧浪精华电脑软件公司
地址:苏州相门路 19 号—103
联系人:成坚一 邮编:215006
电话:(0512)7246529
传真:(0512)7246529
●瑞安代理：汇龙电脑软件店
地址:浙江省瑞安公园路 9 号
联系人:章晖 邮编:325200
电话:0577－5632665
传真:0577－5617880
●宁波分部：宁波海曙今日书店
地址：宁波市海曙区中山东路 99 号新世纪商场二楼
联系人:杨兴科 邮编:315010
电话:0574－7248229
传真:0574－7245041
●温州分部：温州市鹿城三元电脑有限公司
地址:浙江温州市蛟翔巷 130 号
联系人:林坚 邮编:325000
电话:0577－8286980
传真:0577－8286980

《大众软件》杂志社期望能与全国各地具有一定实力、规模、有软件经营销售经验的公司或企业合作设立分部或代理。有意者请与本社联系。

联系人:张友利、罗啸寒 电话:(010)67025782

敬告各地读者

大众软件的热心读者您好：

为了更好的为各地读者提供服务、推广正版软件，我们已在全国部分城市建立了读者服务部分部。为了改进我们的工作，更好地为大家服务，现对服务部工作进行一次服务质量征询，希望得到您的宝贵意见和建议。

对提出较好意见或建议的读者，我们将给予适当奖励。

大众软件读者服务部分部调查表

姓名： 邮编： 通信地址：

年龄： 联系电话： 工作单位：

(1)以下评价针对： □北京总部 □分部名称

(2)购买大众软件产品是否便利？ □便利 □一般 □不方便

(3)对服务态度是否满意？ □满意 □一般 □不满意

(4)是否可以得到技术咨询和服务。 □是 □否

(5)对当地分部的意见和建议： (可另附纸张)

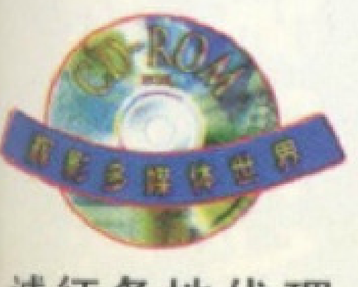
(复印手写均有效)

天秤座

我们的奋斗永远没有终点……





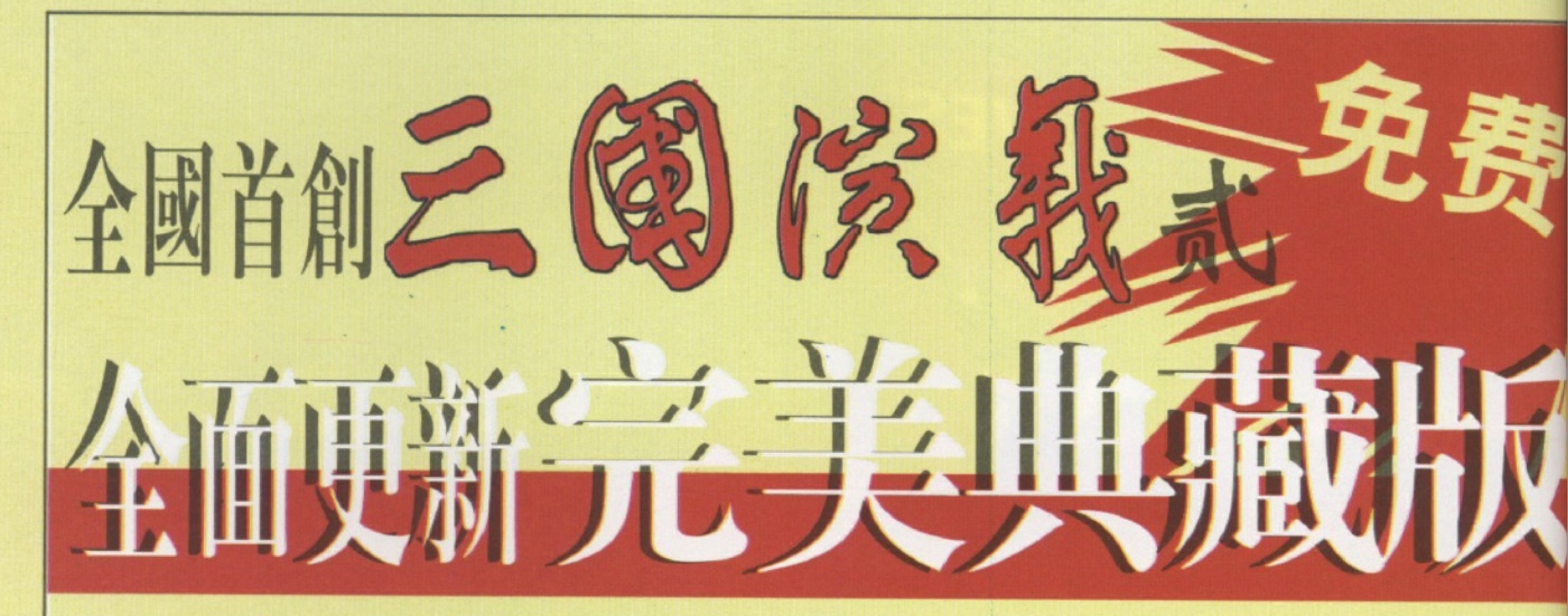


诚征各地代理

发　　行：辉影软件制作有限公司
中国总代理：北京金钟电子有限公司
上海总经销：辉电磁讯（深圳）有限公司
地址：中国上海市徐家汇天钥桥路869号101室
邮编：200030　电话／传真：(021)64281690

中国策略伙伴：振星科技有限公司
北京办事处：北京市海淀区学院路甲38号长城电脑大厦C402室
电话：(010)62355071、62354952　传真：62354963　邮编：100083
深圳办事处：深圳市深南中路北方大厦2005室
电话／传真：(0755)3258130　邮编：518033

太阳鸟制作　63822226-3201



即日起，至1996年12月31日止，持原版游戏光碟一片，连同主程式安装磁片至原购买经销商处，或寄回：

北京海淀区上地东路25号5单元4层 智冠公司 服务课

服务专线：(010)62983157 邮编：100085

免费更换"完美典藏版"（内含一本增订版说明书及一片典藏版光碟）

智冠科技出品，品质有保障 软体世界愿陪您一起成长

给您最完整负责的服务！

请继续支持软世好游戏！

一直以无限欢乐与绝佳创意伴您成长的软体世界游戏，此次在年度大作《三国演义贰》出现的问题，都将在此版中做完善的改进！

非常感谢您的购买及支持，

谨向因游戏感到困扰并以各种管道向我们热心建议的玩家们，

致上十二万分的敬意！

本典藏版已针对比较明显的问题做了合理化的修正，

合情合理的统治度及战略调度、各种数值的正常增减等等，

盒内所附的手册对各项增减功能有详细列出的补遗及介绍。

您所拿到的是一个完整的游戏。


游戏试练场
"场"内所有游戏均可在增刊配套光盘\GAME子目录下玩到!
《雷神之槌》是id公司最新推出的大作，其名声早已遍及全球。它放弃了传统的贴图技术，而采用即时运算生成游戏画面，声光效果自然不同凡响。
雷神之槌
MULTIPLAYER
JOIN A GAME
NEW GAME
SETUP
QUAKE
id
YOU GOT THE GRENADE LAUNCHER
YOU GOT THE NAILS
龙霸三合会
RISE OF THE TRIAD
《龙霸三合会》是由APOGEE公司1995年推出的一款DOOM类射击游戏。玩者扮演一名战士消灭法西斯势力，因此游戏中的对手都是人而非怪物。此游戏多数场景画面都很明亮，色彩柔和，给人一种清爽痛快的感觉，且画面流畅度就是在低档机上也是很好，另外还支持八人联线作战。



“场”内所有游戏均可在增刊配套光盘\GAME子目录下玩到！



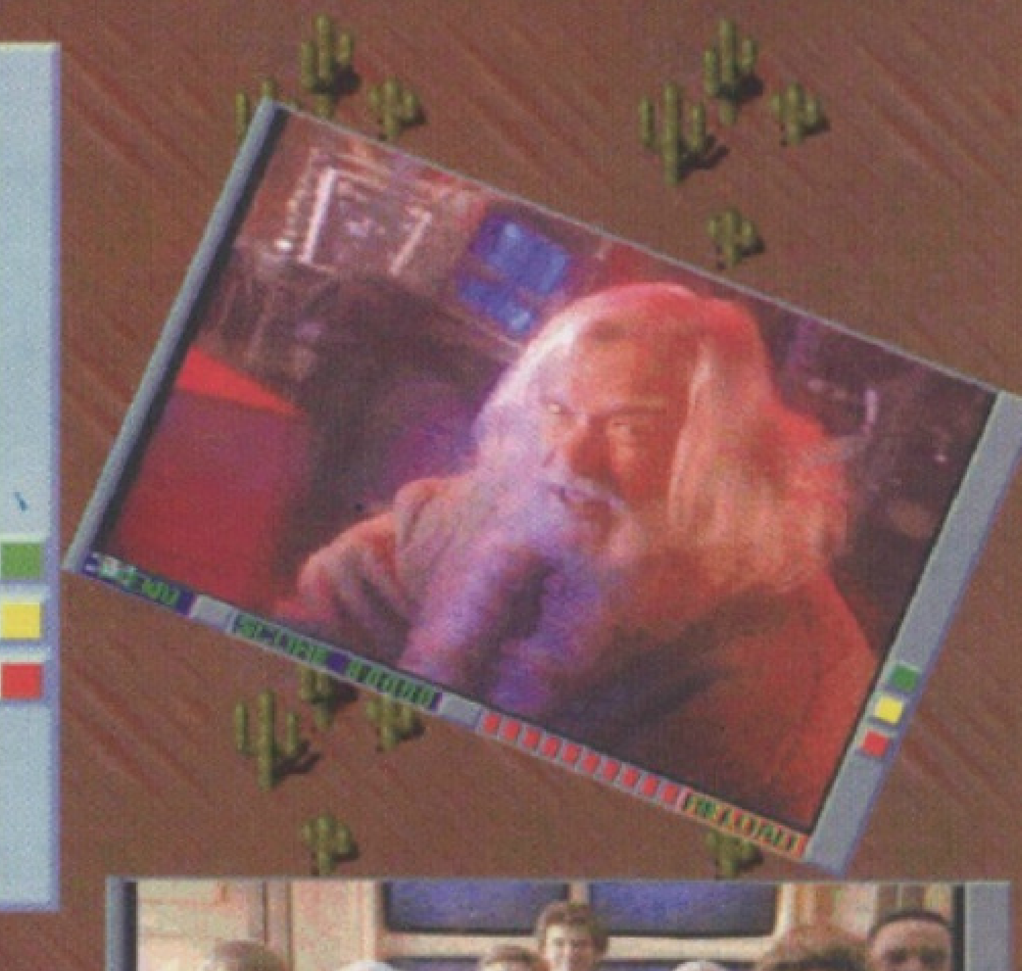
生化悍将²

CYBERIA2

《生化悍将Ⅱ》是美国XATRIX公司1995年底的代表作。它比上一代游戏的容量增加了一倍，游戏内容自然更加丰富多彩，画面更漂亮。游戏的总体架构与上一代大体相同，即3D射击+解谜，不过这一代游戏在射击方面下了更多的功夫，使用了大量的三维动画技术，因此显得比一代游戏更有气魄。









《宇宙海盗》是美国雷射游戏公司1994年推出的系列电影版射击游戏之一。它是此类游戏PC版中较好的一部，与同系列其它几个游戏相比，它的画面质量较高，情节安排上也较令人满意。目前国内已有公司准备代理发行。

"场"内所有游戏均可在增刊配套光盘\GAME子目录下玩到！



超越巅峰

《超越巅峰》(BIG RED RACING) 是一款特别的赛车游戏，这里的车包括吉普车、拖拉机、水泥车、掘土车、旅游车、大卡车、推土机、气垫船、甚至还有直升机等等，让你尝试五花八门的感受。游戏的最大特点就是自由度极高，你可以离开跑道四处闲逛。当你的车船在某处被困住时，只要按一下右SHIFT键或O键，即可马上"飞"回跑道。此游戏画面采用贴图技术生成，流畅度极佳，车子跑起来的速度感很强，给人一种狂野的感觉。

冲锋飞车

《冲锋飞车》是一款名符其实的飞车游戏，你的车常常要腾空飞起，还得来个侧空翻，至于落下后是四轮着地还是脑袋着地，就看你的本事了。





《雷射超人》是法国UBI公司今年推出的极品动作游戏，其中运用了大量的电脑特技，让你充分体验到电脑艺术的魅力。此游戏正版即将发行，请耐心等待。

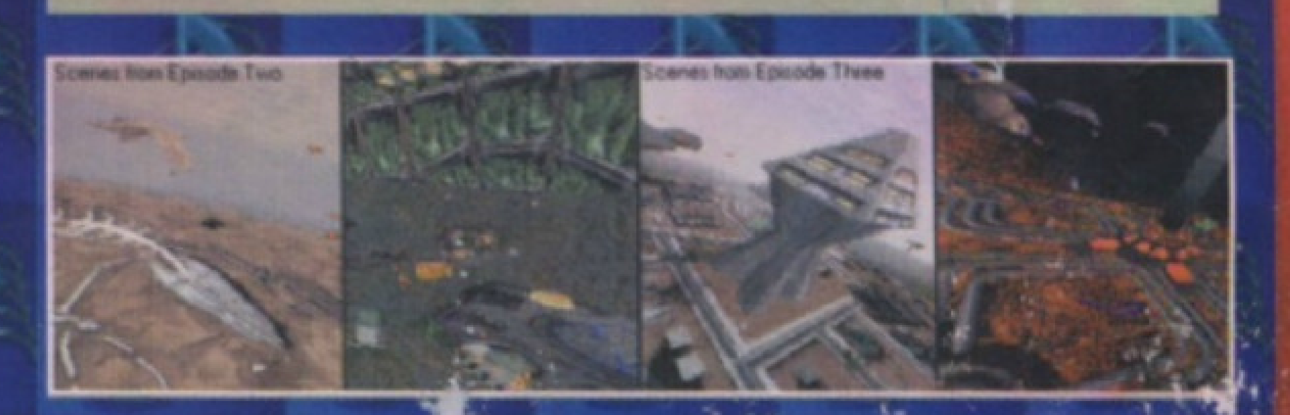








《终极速度》是3D射击游戏中的上乘之作，画流畅逼真，操作亦颇为简便，你只需端坐机舱，驾机四处狂轰滥炸即可，是射击迷们不容错过的佳品。







莫洛·迪南多



杰西·亚哲鲁



迪斯蕾德·卡迪儿



沙·维尼亚·波鲁斯曼





铁卢姆·雷姆

命运的铁
币将飞向
何方？



露·多明尼



为之奋斗的地方



游戏产品目录

编号	品名	类别	版本	定价
1	坦克大决战	战略	5"FD*2	49
2	瑶棋侏罗纪	益智	5"FD*2	79
3	卡耐鸡人生指南	益智	5"FD*2	69
4	富甲天下	益智	5"FD*2	49
5	欢乐幸福人	益智	5"FD*2	79
6	棒霸天下	益智	5"FD*2	59
7	巴士帝国	益智	5"FD*2	49
8	五子棋大师	益智	5"FD*2	29
9	世纪末商业革命	益智	5"FD*2	120
10	象棋俄罗斯	益智	5"FD*2	59
11	运镖天下	益智	3.5"FD*3	120
12	麻将大师	益智	3.5"FD*3	120
13	爆笑躲避球	运动	3.5"FD*3	110
14	奥林匹亚桥赛	益智	3.5"FD*3	99
15	赤壁之战	RPG	3.5"FD*3	120
16	拼牌乐	益智	3.5"FD*1	70
17	武将争霸2	格斗	3.5"FD*?	130
18	钢铁骑士团	战略	3.5"FD*4	130
19	铁甲旗舰	战略	CD	130
20	爆笑保龄球	运动	3.5"FD*3	110
21	秦皇陵	冒险	CD	未定
22	银河特遣队	战略	CD	130
23	百战霸王	RPG	CD	130
24	铁板的群星	战略	CD	130
25	殖民计划	战略	CD	未定
26	故乡守护者	RPG	CD	未定
27	西游记	动作	3.5"FD*3	未定
28	PSY幽记	RPG	CD	未定

亲爱的经销商您好：本公司已实施新的《游戏软件经销办法》

风险我来担，

利润你来赚！

- 只需订货十套就发货
- 不用立刻付款
- 十日内邮局快件寄达，运费全免
- 产品可退、可换，您什么也不用担心！

诚征全国各地经销商
欲知详情请用电话或信函，须加盖公司章
索取《游戏软件经销办法》

光谱博硕电子科技（北京）有限公司

地址：北京市海淀区知春路 51 号慎昌大厦 210 室
电话：62647685 62640709
传真：（010）62640709

迁 址 启 示

由于业务和生产需要，光谱博硕电子科技（北京）有限公司，迁址到：北京市海淀区知春路 51 号慎昌大厦210室。电话为：62647685 62640709。
特此告知。

金牛座

(中美合资)北京前导软件有限公司

为了让国内游戏市场与世界同步，同时也应广大游戏爱好者的需求，前导公司在成功制作发行了《官渡》,《绿茵96》之后,前导公司同国外游戏制作公司合作引进一系列正版游戏,近期陆续推出如下经典游戏三部:

《命令与征服》 (C&C) 160元(两张光盘,中文说明书)

《命令与征服～隐秘行动》 120元(一张光盘,中文说明书)

《凯兰迪亚传奇3》 130元(一张光盘,中文说明,中文字幕)

1995下半年,WESTWOOD工作室与VIRGIN交互娱乐(欧洲)有限公司联手推出了容量为950M的大型光盘游戏《命令与征服》(COMMAND&CONQUER)，一举获得成功,在此基础上,又制作了一款《命令与征服》增强版～《隐秘行动》。一时间风靡了全球,如今您将领略到这个经典游戏的风采!

也许您玩过《凯兰迪亚传奇》,《命运之手》，现在您应该玩一玩WESTWOOD工作室的另一个力作《凯兰迪亚传奇3～玛尔寇的复仇》,您将体会到它的完美之处。

希望我们的努力能够得到您的认可，希望我们的努力能够给您带来欢乐，希望我们的努力能够得到您的回报。请您记住我们的承诺!

现诚征经销商:

销售总代理:北京前导软件有限公司三好电脑游戏专营店
地址: 北京市海淀区复兴路15号(公主坟科苑书城内)
邮编:100038
电话:(010)68515544转2076,2014,2087
传真:(010)68515544转2087 (010)64046244
联系人:张立波，郭罡

狮子座

本公司独家引进 VR 眼镜后，市场反映极其强烈．许多读者纷纷来信来电咨询．现就部分常见疑问简要回答如下：

一．什么是 VR 眼镜，它是如何工作的？

答：VR 眼镜是基于虚拟现实概念的科技产品，它采用电脑光阀技术，通过液晶片开关对显示器图像进行筛选，提供左右眼不同图像，从而产生立体视觉效果．

二．VR 眼镜对显示器有何要求？

答：必须是逐行显示器，显示器帧频在 70Hz 以上(一般 SVGA 都可达到)．显示器质量越好，显示屏越大，立体效果越逼真．

三．VR 眼镜如何支持多人观看？可连线对打吗？

答：一个信号处理器可同时接驳两幅眼镜．支持 VR 眼镜的软件大都支持网络连线．

四．与立体电视相同吗？

答：不同．电视的分辨率低，显示帧频也很低，造成显示效果差，再加上电脑游戏是立体与平面显示交互出现的，因而两种信号处理截然不同．

五．**VR** 眼镜的电脑游戏怎样更为有趣？

答：游戏者在视觉方面会有全新的感受。例如，当使用飞行射击游戏时，佩带 VR 眼镜后会有真实飞驰的深度感，敌人的子弹有如扑面而来的火球，击落敌机时，自己的坐机又将从敌机爆炸的火团和碎片中横穿而过。煞是过瘾。

六．分销商有何优惠？

答：除享受分销价外，还享受总经销商提供的“无风险销售计划”．

七．支持立体眼镜的游戏软件有那些？

答：自从今年 3 月 VR 眼镜面世以来，国外各大著名软件商纷纷表示支持其双引擎软件标准．

现已经由立体眼镜厂家测试的软件有：天旋地转(Descent)，Interplay 出品．In Pursuit of Greed，Softdisk Publishing 出品．Whiplash，Interplay 出品．Slipstream5000，Gremlin 与 Interplay 联合出品，Rise of Triad，Apogee 出品．Virtual Encounters，Elgin Interactive 出品．风暴战士(Storm Fighter)，Maddox Games 出品．还有 VR 制作工具软件 Stereo VR(for Win95)，Media Synergy 出品．

由游戏出版商明确宣布将支持 VR 眼镜的游戏还有：疯狂空间(Madspace)，Maddox Games 出品。F-22 夜鹰 2，Novalogic 出品。卡曼奇 3，Novalogic 出品。Shattered Steel，Interplay 出品。钢铁雄狮 2，Novalogic 出品。Starfleet Academy(Win95)，Interplay 出品。生之权力(Birthright)，Softdisk Publishing 出品。

中关村宏华电子市场电子出版物目录

一、游戏(单位:元)

射雕英雄传	49	大银河物语	49	未来大核战	68	中国象棋大师	68	欢乐幸福人	79	蛇王	69	中国球王	120
笑傲江湖	49	超霸游戏	45	铁骑喋血	68	魔术城堡	68	失落的封印	80	魔法世纪 2	90	梦幻弹子球	130
鹿鼎记	49	未来游戏	45	冲锋号	68	刘伯温传奇	49	淘金热	80	妖魔道	90	双子星传奇	130
黄飞鸿	49	娱教选粹	45	病毒大战	68	卡耐鸡人生指南	69	超时空战将	88	中关村启示录	96	大富翁(Ⅲ)	130
新蜀山剑侠	49	游戏都会	45	波黑战争	68	黎明之砧	69	旋风反击战	88	中国民航	96	狂野飙车	133
龙腾三国	49	烈焰钢狼传	49	成吉思汗	68	明星志愿	70	格斗之王	88	奥林匹亚桥赛	99	电脑魔神	140
马场大亨	49	地道战	55	神鹰突击队	68	四川省(Ⅲ)	70	官渡	88	甲 A 风云	100	傲气雄鹰	168
超级灌篮大赛	49	碰撞精灵	55	历史大登陆	68	世界惊险游戏集	75	烈火战车	88	一线生机	120	无悔的十字军战士	145
时空特勤组	49	拼图游戏大全	55	城市大攻坚	68	暗棋侏罗记	79	三国演义(Ⅱ)	89	世纪末商业革命	120		

二、学习 家教(单位:元)

安徒生童话	68	虫虫 ABC	98	蒋刚系列辅助家教软件	78	高中英语．第二册	198	家庭生活百科大典(一)	68
一千零一夜	78	新英语先修广场	98	家教软件集锦	80	高中代数(上．下)	198/册	家佳家用软件	98
格林童话	136	吉的堡奇瓦迪精灵村	98	小学教学总复习	88	高中立体几何(全一册)	198	方正家用软件	396
世界寓言故事系列:		第一本多媒体双语画册	180	小学数学(一二年级)	68	高中解析几何(全一册)	198	益生寻医问药	130
1. 猴子大王	68	儿童多感度英语	220	小学数学(三四年级)	68	高中物理(上．下)	198	商贸美语	45
2. 青蛙与农夫	68	儿童英语双解词典	88	小学数学(五六年级)	68	高中化学(二．三册)	198	网际网英语．概念字典	240
3. 狐狸吃葡萄	68	老鼠看书咬文嚼字	120	小学数学(1－6 年级)	180	中国古代诗词风韵	68	办公室商业英语	600
4. 白鹤报恩	68	中国少年儿童百科全书	120	图文并茂初中教		中国古典文学宝库	180	办公室商业华语	900
5. 尼尔斯骑鹅旅行记	68	儿童英语双解词典	88	程一套 6 张	900/套	四大名著	368	急救英语(生活篇)	550
小红帽	98	儿童辞海	98	(语文．数学．英语．		三国演义	96	急救英语(实用篇)	550
潘朵拉的盒子	98	学与玩－世界地理篇	68	物理．化学)	160/张	西游记	96	词汇．字典	
草原上	120	中小学日用英语	68	图文并茂高中教		水浒	96	实用英语词汇	68
金发歌蒂和三只熊	120	作文开心豆	78	程一套 6 张	900/套	红楼梦	96	中级英语词汇	68
转转龟上学历险记	180	有声书库(学生版)	48	(语文．数学．英语．		西游记(曹灿播讲)	198	留学观光英语词汇	68
唱歌学英语	68	有声书库(标准版)	128	物理．化学)	160/张	人体奥秘	68	英语词汇速记	78
365 天轻松英语	68	英语博士通	98	高中英语．第一册		中国百科	68	INTERNET 专用电脑百	
英语情景剧场	78	西部传奇(介词篇)	68	(上．下)	198/册	中国家庭美食	68	科辞典	78

三、观赏 资料(单位:元)

蓝天芭蕾	45	中华风貌	88	第二套 叶 动物 古代雕刻		中国文物精品集	168	木版年画	168
潜艇	68	长江三峡	65	树木 菊花	490/套	94'〈人民日报〉〈市场报〉全文		民间剪纸	168
坦克战车	68	中国长江三峡	120	第三套 石 花卉 古代建筑		数据光盘	600	民间陶瓷	168
战斗机	68	东方	65	鸟类 植物	490/套	中国百家报刊精选数据光盘	600	古傩面具	168
航空母舰	68	故宫	120	第四套 器材 水纹 古代雕		中国企事业单位名录大全	980	民间佩饰	168
轰炸机	68	中国帝王陵	120	刻 植物 古代建筑	490/套	中国历代艺术一套 10 张		民间雕塑	168
军用器械	68	鸟的世界	45	当代中国美术现象(1)	65	绘画篇(一)	168	民间玩具	168
武装直升机	68	中国法律法规大全	58	电脑美术图库(2)	78	绘画篇(二)	168	染织刺绣	168
巡洋．驱逐．护卫舰	68	90－94 计算机世界全文数据	98	多媒体摄影大师	45	绘画篇(三)	168	风筝彩扎	168
蝴蝶	68	95 计算机世界 微电脑世界	198	摄影艺术图库(一)	68	绘画篇(四)	168	木偶皮影	168
牡丹天姿	88	中国妇女研究文献数据	600	摄影艺术图库(二)	68	工艺美术篇(一)	168	西藏民间艺术(上)	168
东方时空	68	武林大观	45	国外建筑艺术图典一	68	工艺美术篇(二)	168	西藏民间艺术(下)	168
世界名车大全	68	三维新视野	45	国外建筑艺术图典二	68	书法篆刻篇(一)	168	中国人民大学书报资料中心一复印	
邮票上的中国	120	三维立体画大全	55	国外广告摄影精粹系列(1)	68	书法篆刻篇(二)	168	报刊资料数据库 (妇女研究 1984－	
伟大的长征	160	中国素材大全:		国外广告摄影精粹系列(2)	68	建筑艺术篇	168	1994)	980
长城	68	第一套 墙瓦 花卉 风景		国外现代家庭装饰	68	雕刻篇	168	中国人民大学书报资料中心复	
长城	120	云 水纹	490/套	中国古玉精华	168	中国民间美术一套 10 张		印报刊资料专题目录索引	5000

四、计算机资料 工具软件(单位:元)

电脑热门软件	45	跟我学多媒体电脑	68	6. 计算机语言	80	PHOTO SHOP 3 从入门到精通	150	VISUAL BASIC 4.0(数据库)	3900
多媒体工作室	45	苦丁香系列		WPS + 伴侣(磁盘)	96	中文之星 2.0+	800	VFOXPRO 3.0 中文专业版	2800
C 电脑艺术	45	模拟考场 CGE(磁盘)	70	WINDOWS 95 入门(磁盘)	96	WORD 6.0 竞争升级版	1400	VISUAL C++	2900
电脑视野 光盘杂志		C 语言速成(磁盘)	80	电脑入门(磁盘)	96	WORD 6.0 中文标准版	2100	UCDOS 5.0 单用户单平台	800
实用工具 热门软件 惊险游戏	45	光盘版系列计算机图书(1－6册)		金山影霸Ⅱ(磁盘)	96	OFFICE 95 中文标准版	3300	UCDOS 5.0 单用户双平台	1000
驱动程序系列	50	1. 微机操作指南	80	电子工程手册系列丛书		OFFICE 95 专业版	4300	UCDOS 5.0 网络版单平台	1400
计算机图形与动画制作	75	2. DOS 和 WINDOWS	80	集成电路篇	100	WINDOWS 3.2 中文标准版	750	UCDOS 5.0 网络版双平台	1600
个人电脑与视频制作	75	3. 网络与多媒体	80	电子元器件篇	100	LOTUS 1.2.3 OFFICE	1500	KV 300	200
跟我学 WINDOWS 95	68	4. 计算机配件与维护	80	DOS 技术大全	100	WINDOWS NT SEVER 3.51 中文	6200		
跟我学计算机网络和 INIERMET	68	5. 数据库	80	DEVELOPER NETWORK	100	QUICK MIS 3.0	1500		

邮购办法:请按刊出价格从邮局汇款到宏华电子市场，汇款时请务必写明所需光盘的名称和零售价，所售产品一律免收邮费．

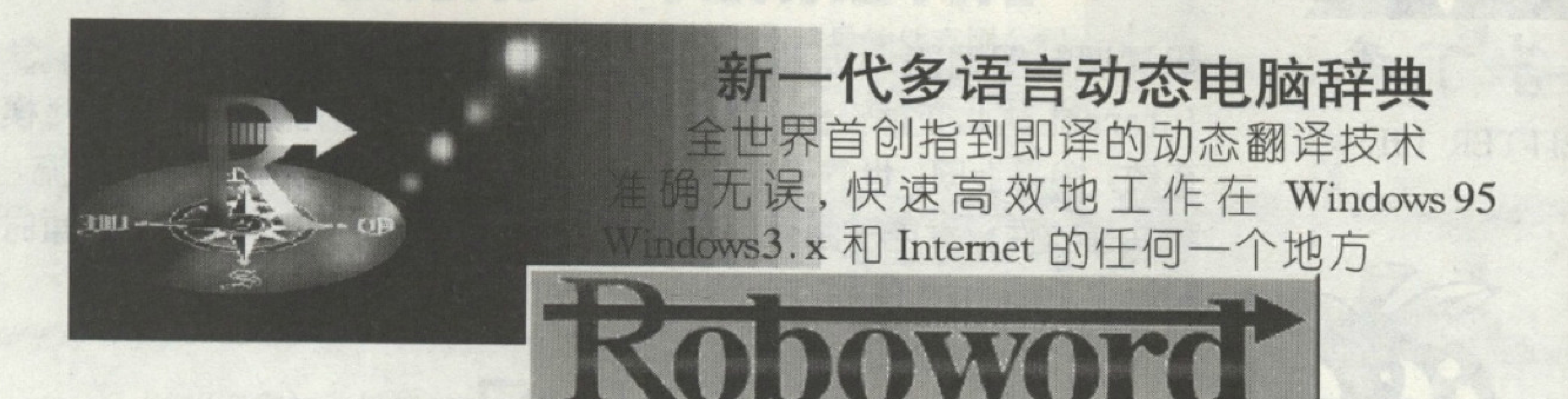
开户行:工商行海淀分理处 中国科技国际信托投资公司　帐　号:123028－26

汇款地址:北京市海淀区中关村南路 11 号中关村宏华电子市场　孙忠敬(收)

邮　编:100080　联系电话:62579606　热线服务电话:62643657

宝瓶座

双鱼座



优秀的设计思想，快速稳定的性能，轻盈优雅的界面以及对 Internet 强劲的支持正是 Roboword 在日本和台湾分别创下 20 天 8000 套和 6000 套惊人销售记录的原因。在中国，我们同样制定了合理的价格使大家能够分享这个世界一流的软件：

·英中版 120 元 ·标准版（英中互译，简繁体） 230 元 ·增强版（中英，英日互译） 380 元

请与北京特科能软件技术有限公司联系：100080 海淀区海淀路 19－1 中成写字楼 1328 房间 电话：(010) 62613639

各地代理商：全国连邦（北京 62568649） 赛乐氏（北京 62176019） 济利软件连锁销售店(62188326)。

北京：《大众软件》读者服务部(65266244)，亚太经济发展中心(66186688－5304)， 微宏(62559756)，大恒(62628397)； 广州：南软(84204166)，《电脑》(85514304)， 灵通(87605063)， 中电(87582576)；深圳：中航(3251226)；上海：连邦(63062775)，康先(64316187)， 丽浦(62252291)； 昆明：五华(5162458)；郑州：亿通(3925968)

第三届北京家用电脑及软件展示展销会

展览时间：1997 年 1 月 23 日－27 日　　**展览地址**：北京中国国际展览中心 1 号馆

主办单位：中国电子进出口总公司、北京市海淀区商会、科技计算机商会

承办单位：北京市海淀区商会、科技计算机商会

支持单位：《大众软件》、《电子产品世界》、《今日电子》、《中国高新技术产业导报·世界电脑与通信》、《电脑商情报》、《家用电脑与游戏机》、《中国电脑教育报》、《正方快讯》、《联合商情》、北京圣海伦科技公司、北京万思帝电脑技术有限责任公司、柏安公司

随着国内计算机技术的广泛应用与普及，个人电脑正以极强的渗透力进入千家万户，1996 年第一届家用电脑及软件展示展销会，在寒假期间 4.5 天展期内现场成交人民币 768 万元，参展人数达 8.2 万人使参展公司及各界媒体为之一振，为进一步营造、发展和推动国内家用电脑市场，主办单位在'97 年初的寒假期间再一次举办第三届北京家用电脑及软件展示展销会，现热忱邀请计算机届各类企业公司参展。

展销范围：

1. 各类家用电脑整机、便携机、学习机；
2. 各类电子电脑配件及插卡；
3. 各类电脑软件、教育软件、电子出版物；
4. 家用多媒体产品；
5. 各类家用电脑图书资料、计算机消耗品；
6. 家用电脑升级、维修咨询服务；
7. 网络技术产品及上网络联机服务；
8. CAD、CAI、通讯设备、办公自动化产品

咨询电话：62059597、62026633－3344/3337/3339/3025
68296358、68223909

联系人：李捷、李卫平
联系人：赵军、王贵生

报名地址：北京市海淀区花园北路 44 号旭方大酒店 3D(乘 375、331 路车北医三院站可达)　**邮政编码**：100083

与您共同开创家庭电脑新时代！

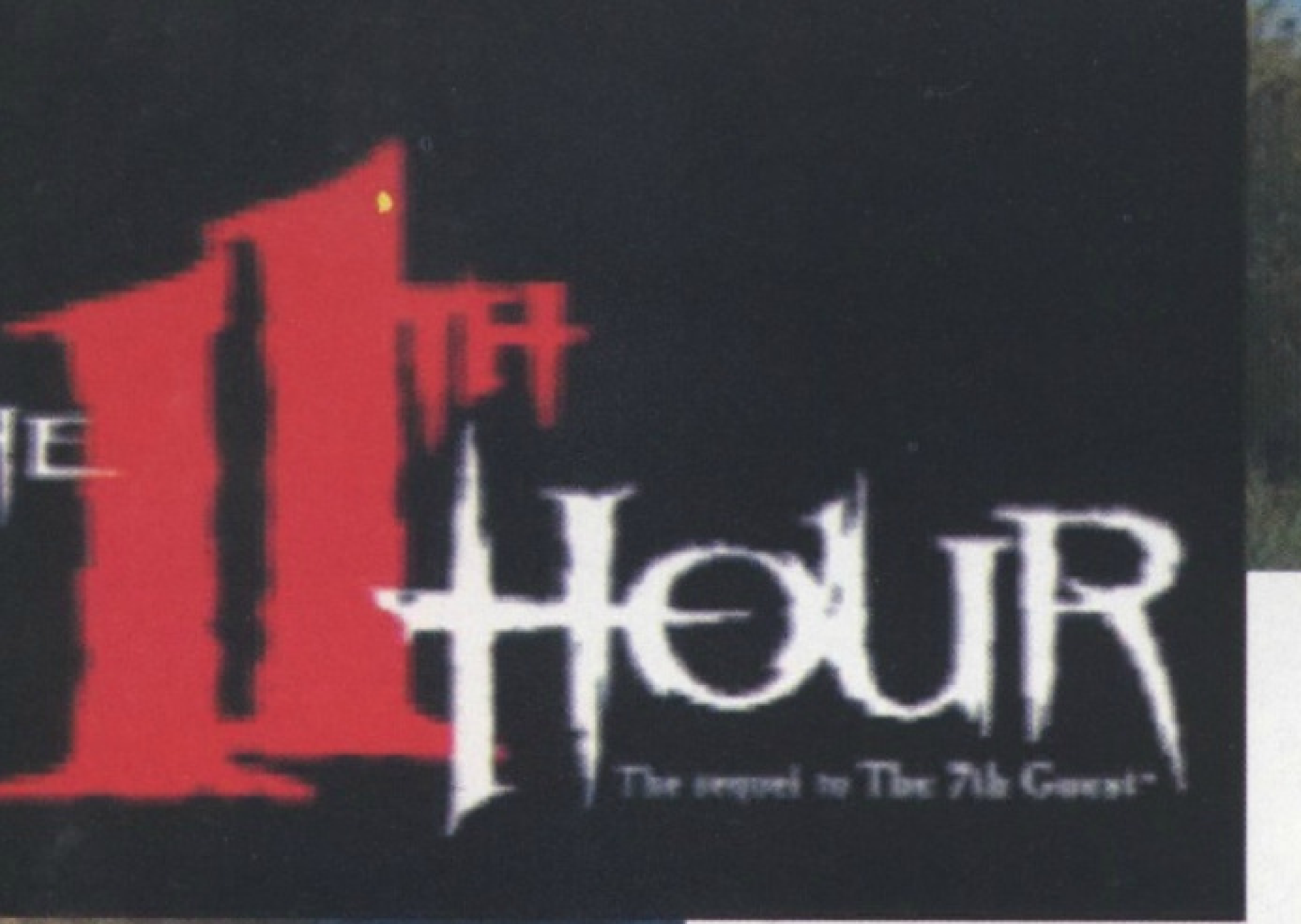
苏州沧浪精华电脑软件公司

本公司是苏州以经营正版软件为主的电脑公司，并与北京《大众软件》杂志社密切合作，作为《大众软件》杂志社在苏州地区唯一的专业总代理。愿竭诚为您服务，并得到您的支持。

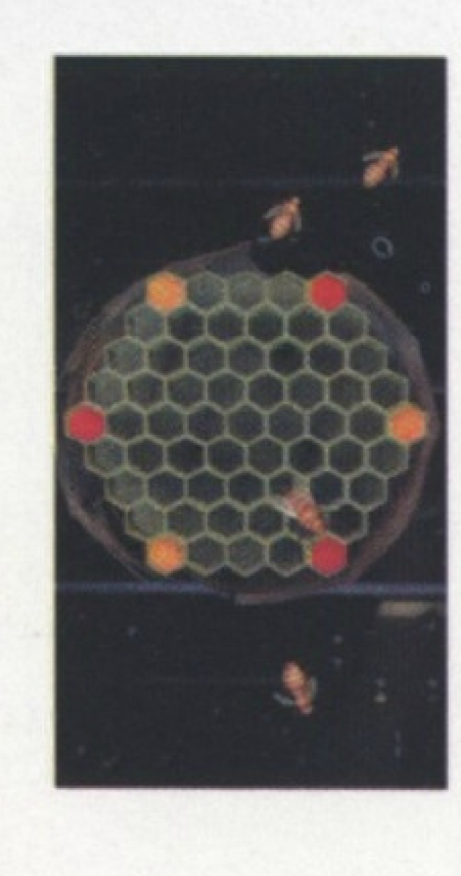
主要软件产品如下：

★计算机网络、操作、工具软件　★游戏、娱乐型软件

公司地址：苏州东小桥弄 5－1 号
营业部地址：苏州相门路 19－103
电话：(0512)7246529



▲ 查克将警长尸体背向鬼屋



◀这是一道棋类的谜题



▲不要害怕

◀『死亡之门』的钥匙



▲鬼屋真的毁灭了吗？

作公司：Trilobyte
行公司：Virgin
议配置：Pentium 100
16M RAM 4xCD-ROM
声卡必备

◀你将由此进入恐怖的冒险旅程



ISSN 1007-0060

9 771007 006005

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

定价：6.00元